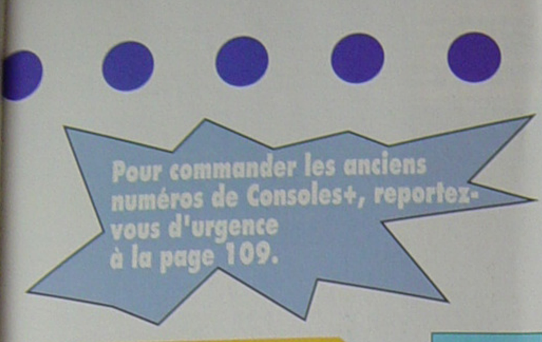

LE GUIDE 93 DES JEUX CONSOLE ET MICRO
CONSOLES+
LE GUIDE 93 DES JEUX CONSOLE ET MICRO
SUPER TEST
564
CARTOUCHES
AU BANC D'ESSAI
MEGADRIVE / SUPER NINTENDO
LAQUELLE CHOISIR ?
CONSOLES+ REPOND !
SPECIAL JOYSTICKS
LA MANETTE IDEALE
POUR VOTRE MACHINE
CONSOLES
DE REVE
NEO GEO,
KIC'S,
COMBO...
GUIDE D'ACHAT 1200 JEUX POUR CHOISIR SANS VOUS TROMPER !
TILT D'OR
LES 24 MEILLEURS JEUX DU MONDE
ENQUETE
VERITE
LE VRAI
PRIX
D'UN PC
POUR JOUER
ACHETER UN PC
10 CONSEILS INDISPENSABLES
POUR NE PAS VOUS FAIRE AVOIR !
DOSSIERS-CHOC ! LE FALCON 030
FACE AUX PC ET A L'AMIGA 1200
L'AMIGA 600 FACE AUX PC, A L'ATARI
STE ET AUX CONSOLES 16 BITS
GONFLEZ VOTRE PC AVEC UN
LECTEUR DE CD-ROM
LES MEILLEURS DISQUES,
LES MEILLEURES CONFIGURATIONS
FAUT-IL ECHANGER VOTRE AMIGA
CONTRE UN CDTV ?
COMPACT DISC INTERACTIF
LE FUTUR POUR MOINS DE 5 000 F
614
DISQUETTES
TESTEES
TILT
HORS-SERIE



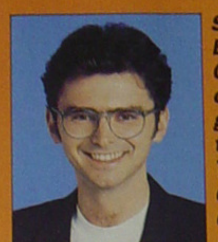
SHADOW OF THE
Fais ta prière!
SHADOW OF THE BEAST
LIFE
POWER
LYNX
ON
POWER
OFF
LYNX 790F TTC
ATARI

SOMMAIRE


Pour commander les anciens numéros de Consoles+, reportez-vous d'urgence à la page 109.



EDITO



Salut à tous! Bienvenue dans le Guide 93 des jeux console et micro, un guide conçu à l'initiative des journaux Tilt et Consoles+ et de votre émission de télé favorite: Micro Kid's!

Notre but, répondre à toutes les questions que vous vous posez au moment de Noël, vous permettre de sélectionner les meilleurs jeux, vous aider à choisir votre future machine.

564 jeux pour consoles, 614 jeux pour micro-ordinateurs, 22 super comparatifs (toutes les courses de voitures, les meilleurs shoot-them-up, les plus beaux jeux d'aventure, etc.): toutes les cartouches et tous les logiciels disponibles à Noël sont présentés en détail dans notre Guide 93.

Sans oublier, bien sûr, les 24 meilleurs jeux de l'année qui ont été récompensés par les prestigieux Tilt d'or.

Côté matériel, toutes les consoles, tous les micros sont au rendez-vous. Tests complets, comparatifs brûlants, le Guide 93 a été conçu pour que vous puissiez choisir la machine de vos rêves sans risque d'erreur. Combo, Mega CD, SFC CD-ROM, Falcon 030, Amiga 1200, CD-I, CDTV, CD-ROM, de nombreuses machines, de nouvelles technologies arrivent en force. Lesquelles seront encore là demain? Dans lesquelles investir à coup sûr? Nous vous donnons des réponses claires, précises. Avec, en prime, toutes les astuces pour ne pas vous faire avoir au moment de l'achat.

Au cœur de tous ces dossiers, le grand match Megadrive/Super Nintendo, qui a occupé le devant de la scène dans Consoles+, trouve enfin une issue. Je vous laisse le soin de découvrir en quelle page!

Bonne lecture, bon choix, excellent Noël!

Jean-Michel Blottière



JACQUES HARBONN
Journaliste à Tilt et à Consoles+
COTÉ MICRO : j'aime toutes les machines, mais chacune pour des raisons différentes. L'Atari ST pour le traitement de texte et la musique, l'Amiga pour tout ce qui touche à la création graphique et le PC pour tout le reste. Mes jeux favoris sont sur PC : Alone in the Dark et Legends of Valour.
COTÉ CONSOLE : la Super Nintendo avec Street Fighter II et Final Fight, ça cartonne vraiment. Sinon, une Game Boy bien sûr, avec l'excellent Super Mario Land.

THOMAS ALEXANDRE
Journaliste à Tilt
COTÉ MICRO : la machine qui me satisfait le plus, c'est un PC 386 à 33 MHz. Vraiment une bécane superbe. Mes softs préférés sont Ultima Underworld, Alone in the Dark, Wizardry VII et King Quest 6. Avec une préférence en cette fin d'année pour Wizardry VII que je ne quitte plus.
COTÉ CONSOLE : je possède une Megadrive et une Super Nintendo. Moi, je préfère Super Nintendo, parce que les jeux sont beaucoup plus beaux. Je passe des heures sur Street Fighter II. Mais prenez Warsong, disponible uniquement sur Megadrive, et j'abandonne Nintendo !

DAVID TÉNÉ
Journaliste à Tilt
Moi, je m'intéresse à tout. Les nouvelles machines, les anciennes, les technologies de pointe, etc. Je crois beaucoup en l'avenir du support CD, que ce soit dans le domaine micro ou console. Mais attention, je suis un "fouineur" critique ! Une bonne machine doit être performante et pas trop chère. C'est pour cela que j'aime le PC, que l'on peut "bidouiller". Le Macintosh est aussi très intéressant, mais il faudra attendre que les prix deviennent moins chers.

MARC MENIER
Journaliste à Tilt et à Consoles+
COTÉ MICRO : c'est sur PC que sortent maintenant les meilleurs jeux d'aventure et de rôle. C'est bien la machine que je préfère. En ce moment, c'est Wizardry VII qui m'empêche de dormir!
COTÉ CONSOLE : j'adore la Neo Geo parce que c'est celle qui se rapproche le plus de la qualité arcade. Mais je regrette que les cartouches soient si chères, et cela pour toutes les consoles. Mon jeu favori, c'est World Heroes.

ERIC RAMAROSON
Photographe à Tilt et à Consoles+, grand coordinateur de Micro Kid's
COTÉ MICRO : l'Atari ST m'a toujours fait craquer avec sa prise MIDI incorporée. Il faut dire que je suis musicien ! Le séquenceur Total Cession est mon logiciel de chevet. Pour le jeu, c'est en ce moment Wizardry VII sur PC qui me passionne le plus.
COTÉ CONSOLE : lors des séances d'enregistrement de Micro Kid's, on passe des nuits entières à l''hôtel à jouer à Street Fighter II sur Super Nintendo ! Sinon, je craque aussi pour Castlevania IV.

OLIVIER HAUTEFEUILLE
Journaliste à Tilt
Le PC, c'est vraiment une machine géniale, et dans tous les domaines. Et, en plus, les prix sont sans cesse en baisse. Mais attention, je n'ai pas dit que je n'aimais pas l'Amiga ou le ST. En fait, j'ai acheté il y a quelque temps un ST rien que pour jouer à Vroom. Depuis, je m'en sers pour composer en MIDI avec Cubase. Mes jeux préférés sont très nombreux. Mais en pole position, c'est Ultima Underworld et Flight Simulator IV.

JEAN-LOUP JOVANOVIC
Journaliste à Tilt et à Consoles+
COTÉ MICRO : moi, ma vraie passion, c'est le jeu de rôle. Inutile alors de vous dire que c'est un PC qui trône sur mon bureau. Mais cela ne m'empêche pas d'apprécier le ST ou l'Amiga, surtout lorsqu'un grand hit sort sur l'une de ces machines...
COTÉ CONSOLE : la Game Boy, voilà une petite machine formidable ! Pas tellement pour ses capacités, mais plutôt pour sa ludothèque géniale. Pour les 16 bits, je vais vous étonner: ma préférée, c'est la Megadrive. OK, les jeux sur Super Nintendo sont meilleurs techniquement mais rien à voir avec la ludothèque Sega.

JEAN-MICHEL BLOTTIÈRE
Rédacteur en chef de Tilt, Consoles+, PC Review et Micro Kid's
COTÉ MICRO : bravo pour Prince of Persia sur Mac. Cette machine avait bien besoin que l'on s'occupe un peu d'elle... Sinon, j'apprécie toutes les machines, et le PC en premier lieu depuis qu'il supporte des petites merveilles comme Underworld ou Aces of the Pacific.
COTÉ CONSOLE : c'est la Super Nintendo qui a ma préférence. Cette console est vraiment supérieure à la Megadrive et avec des jeux comme Super Mario Kart, c'est du délire. Mais attention, je possède aussi une Combo et une Kic's, de quoi se bousculer les neurones !


LE TROMBINOSCOPE
PIOTR KOROLEV
Journaliste à Tilt
COTÉ MICRO : pour moi, pas de doute, l'avenir de la micro ludique passe par le PC et ses avatars multimédias, CD-I en tête. Son image de machine "costume-cravate" a explosé sous l'action conjuguée d'Underworld, d'Aces of the Pacific, d'Alone in the Dark et autres petits bijoux qui lui ont fait une place de choix au soleil du jeu informatique.
COTÉ CONSOLE : il m'arrive de jeter un œil sur les nouveautés mais je ne suis pas assez spécialiste pour dégager un favori. Il faudra vous débrouiller sans mon avis !
LAURENT DEFRANCE
Journaliste à Tilt et à Consoles+
COTÉ MICRO : I love l'Atari ST et le PC, avec un penchant tout particulier pour Monkey Island II, un grand jeu d'aventure et très drôle en plus.
COTÉ CONSOLE : je ne me lasse pas dejouer à Zelda 3 sur Super Nintendo. C'est super... Nintendo !
JUJU
Responsable du service Minitel de Tilt et Consoles+
COTÉ MICRO : moi, mon truc, c'est la programmation. Alors forcément, c'est l'Atari ST que je préfère. Avec le GFA 3.5 E, c'est une machine redoutable.
COTÉ CONSOLE : ma grande favorite, c'est la Super Nintendo. Street Fighter II et Super Soccer, surtout en mode deux joueurs. Le pied !
MORGAN FEROYD
Journaliste à Tilt et collaborateur à Consoles+
Il n'y a pour moi que quatre jeux vraiment sublimes : Civilization, Ultima Underworld, Rex Nebular et Alone in the Dark, tous sur PC. J'adore !
LOIC BERTHELOT
Journaliste à Consoles+
Ma console préférée, c'est la Megadrive (un choix de jeux vraiment étendu) et surtout le Mega CD pour la qualité des jeux. Cette année, je me suis vraiment éclaté sur Mickey Mouse et j'attends avec impatience le prochain. NHL Hockey est aussi super. Wonder Dog est génial sur Mega CD, mais il faudra attendre Final Fight et Sonic II pour voir si cette console à vraiment de l'avenir...
DOGUE DE MAUVE
Rédacteur en chef adjoint de Tilt et collaborateur occasionnel à Consoles+
COTÉ MICRO : les micros, je suis plus ou moins tombé dedans quand j'étais petit. J'ai possédé, dans l'ordre : un ZX81, un CPC, un ST, un Amiga pour finir avec un PC (j'ai craqué pour Underworld et Alone in the Dark). J'aime tous les types de jeux, avec un goût prononcé pour les jeux de rôle (Wizardry VII est très prenant).
COTÉ CONSOLE : j'ai une Megadrive et une Duo (ma préférée) et j'attends l'arrivée "imminente" de ma Super Nintendo. En revanche, je n'éprouve qu'un intérêt limité pour les portables.
ROBBY
Rédacteur en chef adjoint de Consoles+
COTÉ MICRO : mon côté micro commence à dater. Quoiqu'un Elite sur Amiga...
COTÉ CONSOLE : en fait, il faut le savoir, la console qui m'épate le plus est la PC Engine de NEC avec ses fabuleux jeux sur CD-ROM. Sinon, du moment que je peux exploser mes petits camarades dans le cadre d'une simulation sportive, je suis content; avec, bien sûr, une nette attirance pour les courses de F1. Et puis il a le fameux Elite sur NES...
MARC LACOMBE
Journaliste à Tilt et à Consoles+
COTÉ MICRO : je préfère l'Amiga parce que pour un petit prix, on peut tout faire: jeux, dessin, musique, traitement de texte. C'est plus simple que le PC ! Rick Dangerous, génial et plein d'humour, et Sim City, un programme qui reste invaincu dans son domaine. Sans oublier Lotus II, en mode deux joueurs.
COTÉ CONSOLE : la Super Nintendo est vraiment balèze, mais les jeux sont hors de prix, c'est honteux ! C'est surtout la Game Gear qui me fait craquer par sa logithèque.

TILT D'OR

Ce n'est pas une surprise: Street Fighter II de Capcom sur Super Nintendo est le Tilt d'or combat de l'année! Le match fut tout de même rude, surtout face à World Heroes de Alpha sur Neo Geo. Voici les explications finales du jury...

Street Fighter II... Si ce n'est pas le jeu du siècle, il n'en est vraiment pas loin. Tout le monde l'a vu, tout le monde en parle, mais rares sont ceux qui sont parvenus à vaincre cette mission, tant l'action est violente, incroyablement rapide et destructrice. Pour moi, il justifie à lui seul l'achat d'une Super Nintendo. Sega aura bien du mal à relever le défi. Street of Rage II est resté à la limite du KO... Mais la partie n'est pas jouée!
Laurent Defrance

Street Fighter (Capcom) sur Super Nintendo

STREET FIGHTER II

2 WORLD HEROES TMNT 3

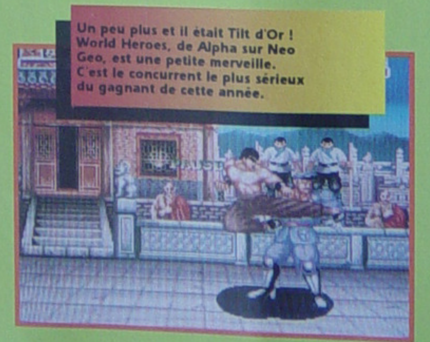
Commençons par la fin... avec Turtles in Time de Konami sur Super Nintendo, le troisième nominé de cette sélection. Cette cartouche est excellente par certains aspects, jouabilité, mode deux joueurs, richesse, etc., c'est ce qui lui vaut d'apparaître ici. Mais elle contient aussi des défauts qui ne pardonnent pas, c'est pourquoi elle n'est pas Tilt d'or à la place du Tilt d'or! Par exemple, l'animation n'est pas exempte de tout reproche, certains graphismes sont sommaires et la bande sonore est négligée. TMNT Turtles in Time est une cartouche qui donne l'impression d'avoir été quelque peu bâclée. C'est dommage car, avec un peu plus de soins, ce jeu aurait vraiment pu rafler la première place... Mais passons aux choses plus sérieuses. Là où la bataille fit rage, c'est entre SFII sur Super Nintendo et World Heroes sur Neo Geo. Pour départager des jeux d'une aussi grande qualité et qui se ressemblent tellement (World Heroes copiant allégrement SFII), il nous a fallu effectuer des tests vraiment poussés. L'aspect le plus important de ce duel, ce fut bien sûr la jouabilité. Et là, c'est Street Fighter II qui l'emporta à l'arrachée. Avec les six boutons du joypad utilisés (contre trois sur Neo Geo), les combinaisons de coups et donc les techniques de combats sont plus variées dans SFII que dans World Heroes. Aussi incroyable que cela puisse paraître, il existe une profondeur de jeu insoupçonnée, et il est possible d'élaborer des tactiques d'attaque et de défense très poussées. Loin des batailles idiotes, l'entraînement devient vite payant. Dans ces deux jeux de combat, un pro devient vite intouchable face à un joueur talentueux mais inexpérimenté. La jouabilité, composante essentielle d'un bon jeu de combat, a donc permis à SFII de ravir le Tilt d'or. World Heroes a joué quant à lui la carte de la démesure avec des combats plus spectaculaires, ce qui le rend à première vue plus attrayant... Mais les pros sauront reconnaître au "tape-à-l'œil" de l'un la valeur tactique de l'autre. SFII a décroché son Tilt d'or grâce à son "intelligence".

Marc Menier

TMNT Turtles in Time (Konami) sur Super Nintendo, un classique du genre. Quelques bavures dans la réalisation et ce n'est que la troisième place !



Un peu plus et il était Tilt d'Or ! World Heroes, de Alpha sur Neo Geo, est une petite merveille. C'est le concurrent le plus sérieux du gagnant de cette année.



Ouille, mon pouce! Pourquoi diable le joypad Nintendo est-il si petit? Après à peine trente heures de Street Fighter II (d'affilée), je ne peux même plus toucher mon pouce! World Heroes, même si je le trouve plus limité, dispose au moins des excellentes manettes de la Neo Geo! Quant à Turtles in Time, comme dit Doguy, "ça tue, mais ça ne vaut pas Spriggan"! SFII dans la main droite, World Heroes dans la gauche et TMNT IV entre les dents: le pied!
Jean-Loup Jovanovic

Gate of Thunder



Après une délibération acharnée, c'est Gate of Thunder de Hudson Soft sur PC Engine CD Rom qui rafle le Tilt d'or du meilleur shoot'em up de l'année. Un vrai tour de force quand on connaît la renommée de ses concurrents: Last Resort sur Neo Geo et le tout récent Axelay sur Super Famicom.

Meilleur Shoot'Em Up Console

2 LAST RESORT   AXELAY 3

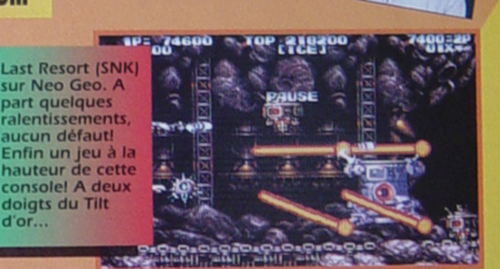


Gate of Thunder (Hudson Soft) sur PC Engine CD Rom

Oui! J'exulte! Une fois de plus, c'est un jeu sur PC Engine qui l'emporte! A ceux qui s'étonneront de voir Last Resort sur Neo Geo en seconde position et Axelay sur SFC en troisième, je conseillerai d'aller immédiatement admirer Gate of Thunder sur la console Duo la plus proche. Et à ceux qui ne seraient pas satisfaits, je dirai simplement ceci: venez chez moi pour faire un petit "tournoi", vous m'en direz des nouvelles!
Doguy

Décidément, la PC Engine excelle dans le domaine des shoot'em up. Après le brillantissime Spriggan l'année dernière, elle remporte une fois encore le Tilt d'or avec Gate of Thunder sur CD Rom. Pourtant, les deux autres nominés provenaient de consoles autrement plus puissantes. Un support technique plus faible, une plus grande ancienneté? Gate of Thunder trouve quand même le moyen de ravir la première place! C'est la preuve flagrante qu'il ne suffit pas d'avoir une machine puissante pour sortir des jeux excellents, encore faut-il que la jouabilité soit soignée. Dans ce domaine, Hudson Soft n'a pas besoin de prendre de leçons. Gate of Thunder est un jeu à la mécanique parfaitement huilée. Le système de jeu est archi-classique (système d'armement évolutif via des options) mais il est exploité à fond. Cela donne une jouabilité diabolique et une difficulté dosée à la perfection. C'est là tout le secret d'un bon shoot'em up: trop facile, il devient lassante et trop difficile, il devient énervant. Il lui faut être suffisamment dosé et progressif pour tenir le joueur constamment en haleine. De ce point de vue, notre lauréat est le meilleur. Avec lui, on ne s'ennuie pas une seule seconde et on a toujours envie d'aller de l'avant. De plus, le support CD Rom offre des musiques d'accompagnement aux sonorités très rock qui dépassent de loin ce qui se fait sur les autres consoles.
Last Resort sur Neo Geo était un concurrent redoutable car, pour une fois, la puissance de la Neo Geo est mise au service d'une réalisation impeccable. Il en résulte un jeu qui trouve sa place même en salle d'arcade actuellement. Et c'est sans compter l'option deux joueurs. Toutefois, le prix trop élevé de la machine et de la cartouche entache un peu toutes ces qualités.
Axelay sur Super Famicom est lui aussi très impressionnant. Le nouveau scrolling, en particulier, est saisissant par la profondeur et l'attrait qu'il donne au jeu. Pourtant, quand on regarde au-delà des exploits purement techniques, Axelay se révèle un cran en dessous de Gate of Thunder, toujours côté jouabilité. Une fois habitué au choc visuel qu'il procure au début, on s'en lasse plus vite que de l'excellent jeu de Hudson Soft.

Marc Menier



Last Resort (SNK) sur Neo Geo. A part quelques ralentissements, aucun défaut! Enfin un jeu à la hauteur de cette console! A deux doigts du Tilt d'or...



Axelay, de Konami sur Super Famicom, est visuellement très impressionnant. Il utilise en plus un nouveau type de scrolling. A voir!



Je suis complètement d'accord avec ce choix: Gate of Thunder est sans doute le shoot'em up de l'année. Musiques fabuleuses (vive le CD-Rom de la PC Engine), jouabilité "top niveau", graphismes superbes et réalisation de haut vol, il est vraiment extraordinaire. Je suis aussi un grand fan de Last Resort, un de mes jeux favoris sur Neo Geo; en revanche, je n'ai guère été séduit par Axelay, trop classique à mon goût.
Douglas

Meilleur Jeu de Plates-Formes Console

TILT D'OR

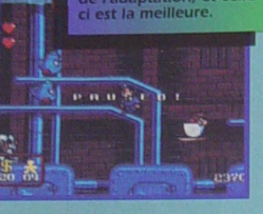
Le changement dans la continuité! Le petit hérisson a encore frappé... Pour la deuxième fois consécutive, Sonic, célèbre mascotte de Sega, atteint la plus haute des plates-formes de la cuvée 1992. La possibilité de jouer à deux simultanément est la principale innovation de ce jeu signé, bien sûr, Sega.



Sonic 2 (Sega) sur Megadrive

Sonic 2

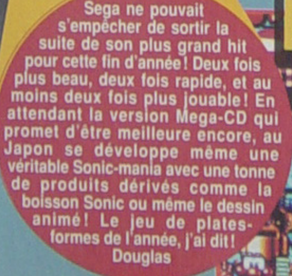
2 ADDAMS' FAMILY — ROBOCOD 3



Addams' Family, d'Océan, sur Super Nintendo... pour devenir aussi dingue que les membres de cette folle famille! Océan est un spécialiste de l'adaptation, et celle-ci est la meilleure.

Plus de vitesse, plus de niveaux, plus de personnages... Sonic est le monsieur Plus des jeux vidéo! Le risque était grand de vouloir faire une suite aux aventures du célèbre hérisson bleu. Les changements allaient-ils se révéler assez novateurs pour un joueur gâté par les nombreux jeux de plates-formes sortis cette année? Face à la bande à Mario, il fallait que les programmeurs sortent le grand jeu et, preuve que la concurrence pousse à se surpasser soi-même, Sonic 2 a encore réussi à nous étonner. Première surprise, Kitsuné, le renard à deux queues. Grâce à lui, on peut jouer à deux en même temps, inutile de préciser que cette option augmente considérablement l'intérêt du jeu. De plus, il existe plusieurs chemins pour terminer les niveaux. Autre changement de taille: le niveau de difficulté est rehaussé; maintenant que vous êtes parvenu une centaine de fois à la fin de Sonic 1, il serait temps de passer aux choses sérieuses... Les pièges sont diaboliquement plus "pervers", et les robots du docteur Robotnik se sont refait une santé de "fer"! Techniquement, la vitesse supersonique de Super Sonic a monté d'un cran, les différents scrollings apportent une grande souplesse au jeu et les graphismes sont encore plus délirants. Malgré toute cette énergie débordante, Sonic 2 offre une jouabilité exemplaire et parvient à rester le jeu de plates-formes le plus original et à ce titre le plus passionnant. A lui seul, ce Tilt d'or justifie l'achat d'une Megadrive! Face au hérisson, les autres produits paraissent un peu ternes; il en est deux, pourtant, qui parviennent à tirer leur épingle du jeu. Addams' Family décroche la deuxième place. Graphismes superbes, bande-son digne d'un feuilleton télé... Bien qu'il n'ait pas l'originalité de Sonic ou le charme de Robocod, il est le meilleur dans la catégorie plates-formes "classique".
Troisième nominé, Robocod relance James Pond dans une grande aventure, sous la forme d'un poisson robotique dont la particularité est de s'étirer jusqu'à des hauteurs vertigineuses. Sans ce pouvoir, Robocod demeurerait un bon jeu de plates-formes, sans plus, mais Electronic Arts a eu le génie de doter son héros de cet appendice télescopique qui rend l'action doublement passionnante et lui vaut une place sur le podium.

Laurent Defrance



Sega ne pouvait s'empêcher de sortir la suite de son plus grand hit pour cette fin d'année! Deux fois plus beau, deux fois rapide, et au moins deux fois plus jouable! En attendant la version Mega-CD qui promet d'être meilleure encore, au Japon se développe même une véritable Sonic-mania avec une tonne de produits dérivés comme la boisson Sonic ou même le dessin animé! Le jeu de plates-formes de l'année, j'ai dit!
Douglas



Troisième à gravir les marches du podium, James Pond revient en force dans Robocod sur Megadrive (Millenium/ Electronic Arts). En deçà de Sonic 2 et d'Addams', mais un grand jeu tout de même.



Avec Sonic 2, c'est la magie, comme pour le premier épisode de la série! Impossible de jouer à autre chose après. Le jeu à deux est vraiment génial mais l'écran, coupé en deux, n'est pas assez lisible à mon goût. En ce qui concerne Addams', j'ai craqué pour la richesse du monde (plus vaste que celui de Sonic 2), plus que pour la beauté. Quant à James Pond, les graphismes sont super-mignons mais j'aime moins...
Jacques Harbonn

Castlevania IV

Tilt d'Or

2 DESERT STRIKE — PRINCE OF PERSIA 3

Somptueux! Il n'y a pas d'autre mot pour qualifier le Castlevania IV de Konami sur Super Nintendo. Ce jeu d'action à la réalisation enlevée devance de loin le très bon Desert Strike sur Megadrive et la remarquable conversion de Prince of Persia sur Super Famicom.

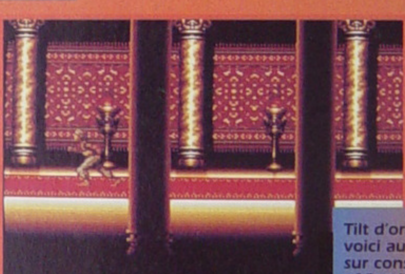


Super Castlevania IV (Konami) sur Super Nintendo

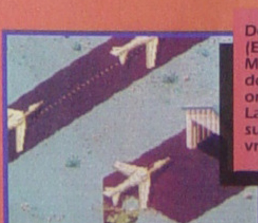
Ah, Super Castlevania IV sur Super Nintendo... C'est extraordinaire comme ce jeu est beau! Beau et intelligent à jouer, c'est l'un des grands hits de cette console. Indispensable! Desert Strike est à mon avis bien moins bon, mais les votes l'ont promu deuxième. Soit. Pour ma part, j'aurais hissé Prince of Persia sur la deuxième marche du podium; c'est un grand hit qui n'a rien perdu de sa puissance.
Jacques Harbonn

Les trois premiers épisodes de Castlevania avaient connu un très grand succès sur NES. Avec le quatrième volet de sa série culte, Konami a créé l'un des plus beaux jeux de la ludothèque16 bits de Nintendo.
Ce jeu, dans son ensemble, ne souffre d'aucun défaut; les capacités de la Super Nintendo ont été ici remarquablement bien exploitées. On pourrait croire que le jeu a été conçu en fonction des effets spéciaux dont est capable la machine. Ainsi, chacune des particularités de la console trouve une application sous la forme d'un niveau de jeu particulier.
L'ambiance générale qui se dégage de cette cartouche est totalement subjugante. L'extrême soin apporté aux graphismes et la variété des bandes sonores, tantôt tonitruantes tantôt lugubres, contribuent efficacement à l'atmosphère draculéenne de Castlevania IV. On ne résiste pas au charme de ce titre. Une fois commencé la première partie, il est impossible de se séparer de cette cartouche avant d'avoir réussi à vaincre Dracula dans son repaire du 15e niveau!
Tout aussi prenant, Desert Strike sur Megadrive est un jeu d'action guerrière. Bien moins fulgurant que Castlevania IV, il obtient la deuxième place du classement. Ce titre d'Electronic Arts vous invite à piloter un hélicoptère dans un univers représenté en 3D isométrique. C'est en fait une sorte de shoot-them-up ultra sophistiqué. Le but du jeu est de mener à bien des missions avec votre hélico de combat de type Apache. L'intensité des assauts et leur représentation graphique particulière font de Desert Strike un excellent jeu d'action qui, de plus, n'est pas dénué de stratégie. Cependant il reste, à notre avis, en deçà de notre lauréat et de l'immense plaisir que procure la variété des niveaux de ce dernier.
En troisième position, Prince of Persia sur Super Famicom est la plus belle version de ce célèbre titre sur une console de jeu (rappelons que la version Mac est aussi Tilt d'or!). On y retrouve avec joie les animations sans faille qui ont fait le succès du Prince de Perse. De plus, à cette conversion sur Super Famicom ont été adjoints quelques niveaux de jeu supplémentaires et de superbes musiques. Malgré ses qualités indéniables, ce Prince of Persia n'offre pas la diversité des situations de Castlevania IV qui reste, répétons-le, LE jeu d'action de l'année.

Robby



Tilt d'or sur micro, le voici aussi nominé sur console. Prince of Persia de Masaya sur Super Famicom, c'est la meilleure version console de ce grand hit!



Desert Strike (Electronic Arts sur Megadrive) est sans doute le jeu le plus original de l'année. La vue plongeante sur l'hélico est vraiment novatrice.

Castlevania IV est tout simplement superbe! Les scènes impressionnantes se succèdent et on peut sans cesse admirer les puissantes possibilités de la Super Nintendo en matière d'animation et de graphisme. Un problème subsiste tout de même: la trop grande facilité du jeu! Vous arriverez à la fin en quelques heures seulement. Mais qu'importe, c'est un grand titre! En attendant les prochains Méga-Hits sur cette bécane.
Morgan

Meilleur Jeu d'Aventure Console

TILT D'OR

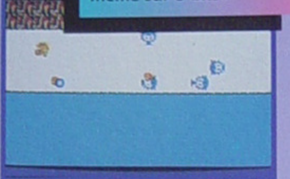
Legend of Zelda (Nintendo) sur Super Nintendo constitue l'un des titres phares de l'année 1992. Ce jeu d'aventure animé est dans la lignée des précédents épisodes de Zelda sur NES. Mieux, il exploite parfaitement la Super Nintendo et a été totalement francisé pour sa sortie sur notre territoire.

Zelda 3 (Nintendo) Super Nintendo

LEGEND OF ZELDA

2 WONDERBOY V — ARCUS ODYSSEY 3

Le scénario de Legend of Zelda (ou Zelda 3) est des plus classiques. En revanche, côté réalisation, le titre surpasse largement les sommets du genre. Zelda 3 est composé d'un monde assez gigantesque dont l'exploration réserve de nombreuses surprises. Le jeu fourmille de petites énigmes à résoudre. Le plus souvent, il s'agit soit de récupérer un objet important, soit de pénétrer dans un donjon pour trouver des bonus. Les nombreuses rencontres que vous ferez vous apprendront dans quel sens continuer votre quête et vous pourrez parfaitement assimiler les diverses informations affichées à l'écran, puisque l'intégralité du jeu a été traduite en bon français dans la version commercialisée dans l'Hexagone. Voilà qui fait de Zelda 3 sur Super Nintendo le tout meilleur des jeux d'aventure sur console. Un Tilt d'or voté par la très grande majorité des testeurs de Consoles+, et même par ceux qui n'étaient pas jusqu'alors de grands amateurs du genre. Ajoutons enfin que cette cartouche est dotée d'une pile qui vous permettra de sauvegarder l'état de votre aventure, un atout de taille.



Depuis les premiers épisodes de Zelda, ici sur Nintendo, l'aventure a très largement gagné en richesse et en stratégie. Mais les amateurs sont encore nombreux, même sur 8 bits!

Wonderboy V propose sur Megadrive une aventure similaire à celle de Zelda 3.
Le jeu bénéficie d'un traitement de grande qualité avec notamment des graphismes somptueux. Comme dans Zelda 3, il faut, dans Wonderboy V, acquérir de nombreux objets pour augmenter sa puissance et découvrir de nouvelles parties du jeu. La cartouche est, là aussi, équipée d'une pile de sauvegarde vous évitant ainsi de recommencer votre quête à chaque nouvelle partie. Cependant, le scénario du jeu est beaucoup plus linéaire que celui de Zelda 3 et un bon joueur n'aura pas de mal à venir à bout de Wonderboy V.
Dans un genre un peu différent, Arcus Odyssey sur Megadrive est également un jeu d'aventure qui a retenu toute notre attention. Par ses superbes graphismes et la grande qualité de sa bande sonore, Arcus Odyssey se démarque de la production classique. Cette cartouche propose un type de jeu original puisque deux amis peuvent s'entraider pour nettoyer les nombreux niveaux de labyrinthes, de plus en plus coriaces, du jeu. Son action n'est cependant pas aussi diversifiée que celle de Zelda 3 et conviendra plutôt aux amateurs d'aventure/action.

Robby

Wonderboy V de Sega sur Megadrive est aussi performant que les précédents épisodes. Toutefois, l'aspect aventure est moins développé que dans Zelda 3.

Zelda 3 est sans conteste le meilleur jeu d'aventure sur console. Je n'étais pas un fan des précédentes aventures de Link sur NES, mais la puissance graphique de la Super Nintendo donne à ce jeu une ambiance fantastique. Les textes sont en français, ce qui est un atout majeur quand on connaît la moyenne d'âge des joueurs... Wonderboy V est lui aussi très bien conçu mais il ne fait pas le poids face à la vue en perspective de Zelda 3.
Marc Menier

Avec Zelda 3, c'est la première fois que je découvre un véritable jeu d'aventure sur console. Jusque-là, l'aspect action primait toujours. Avec ce Tilt d'or, fini les rumeurs qui classaient les jeux pour console au rang des "boum boum"! Zelda 3 a ouvert une nouvelle voie qui sera, je l'espère, suivie par un grand nombre d'éditeurs. Zelda est entré dans la légende, à ne pas manquer!
Laurent Defrance

La course s'est terminée au finish! Super Monaco GP II de Sega a fini par l'emporter face à Trash Rally, un titre Neo Geo, et Top Gear, un classique de la course d'arcade. Ce qui a fait craquer le jury? L'aspect simulation du jeu Sega et ses très nombreuses options.

Malgré le fait que Super Monaco Grand Prix II ressemble beaucoup à sa première version, l'intérêt est toujours aussi grandiose. L'animation est un poil plus rapide, et on prend vraiment son pied à foncer comme un malade sur la piste de la Principauté. De plus, des nouvelles digitalisations graphiques, dont certaines sont animées, viennent ajouter un peu de réalisme à cette superbe simulation. Seul le son n'est pas à la hauteur... Morgan



Super Monaco Grand Prix II (Sega) sur Megadrive

Super Monaco Grand Prix II

2 TOP GEAR — TRASH RALLY 3

Triple champion du monde, Ayrton Senna a fait le bon choix en s'associant à la réalisation de cette cartouche. Pour Sega, c'est la garantie que Super Monaco GP II se vendra bien et surtout que le joueur profitera des conseils avisés et professionnels du grand maître brésilien. Nos pilotes vont en avoir besoin, tant le championnat du monde avec ses seize circuits est difficile à remporter! La vue de type caméra embarquée rappelle l'excellent Vroom, une référence en matière de course sur micro, ce qui procure une parfaite sensation de vitesse et une grande visibilité. La piste s'étale sous vos pneus à perte de vue et le réalisme des décors en 3D donne du relief à la course. Le tracé des circuits est fidèle à la réalité. Une pile de sauvegarde autorise le joueur à garder en mémoire six parties différentes, c'est un plus salutaire! Si la gestion du championnat du monde s'apparente à une véritable simulation de voitures de course, le pilotage ressemble à celui des jeux d'arcade. Les joueurs pourront donc s'essayer à Super Monaco GP II sans être obligés de passer par un apprentissage long et pénible. En matière de course de F1, Sega tient la corde.

En deuxième place, Top Gear est un aussi un très bon jeu de course de type arcade. Pourquoi n'a-t-il pas décroché la pole position? C'est notamment parce qu'il s'agit d'une adaptation de Lotus II sur micro et qu'il manque de ce fait d'originalité. De plus, le principe de la course est contestable: il faut terminer dans les cinq premiers pour passer à l'étape suivante. En revanche, nous reconnaissons que c'est le titre le plus rapide à ce jour. C'en est hallucinant: l'animation est d'une souplesse incroyable, la voiture prend des trajectoires complètement folles à tel point qu'on a parfois du mal à suivre le déroulement de la course. La partie à 2 joueurs est le second point positif, la durée de vie de Top Gear se trouvant tout d'un coup multi-pliée par deux.

Trash Rally, troisième titre à gravir le podium, offre un jeu assez surprenant.

La vue de la course en plongée permet au scrolling multidirectionnel de s'exprimer pleinement. La réalisation est impeccable. Le jeu utilise parfaitement les capacités techniques de la Neo Geo: effets de zoom, de rotation, musique rythmée, décors somptueux...

Mais le nombre limité de circuits et le fait que l'on ne puisse pas jouer à deux simultanément empêche Trash Rally d'être notre lauréat 92.

Laurent Defrance



Top Gear, de Kemco/Gremlin sur Super Nintendo, c'est génial car la sensation de vitesse est bien rendue et l'option deux joueurs passionnante.

Toute la puissance de la Neo Geo au service d'une course de voitures... C'est Trash Rally, de Alpha sur Neo Geo. Cher, oui, mais ça vaut le détour!



Au premier abord, peu de changement pour le must de la course automobile sur Megadrive mais, après quelques parties, on note des améliorations, surtout du point de vue graphique. Super Monaco Grand Prix II mérite bien son Tilt d'or, même si je craque tout autant pour Top Gear et aussi pour Trash Rally qui fait un malheur sur Neo Geo. Douglas

Meilleure Simulation Sportive Console

TILT D'OR

Uppercut, chassé arrière, le challenge 93 des cartouches sportives fut explosif. Le vainqueur? André Panza et Loriciel avec leur superbe Best of the Best, plus connu sous le nom de Panza Kick Boxing. Une simulation qui laisse des traces...

Cette adaptation du fameux Panza Kick Boxing est sans aucun doute l'une des meilleures simulations sportives. Ne vous attendez pas à voir votre adversaire s'écrouler au moindre coup de pied comme dans le premier "frite' them up" venu... Ici le réalisme est de rigueur et la victoire se mérite vraiment. Pas question de taper comme un sourd, il vous faudra faire preuve d'un minimum de finesse. C'est rare dans ce type de jeu!
Marc Lacombe



Best of the Best (Loriciel) sur Super NES

BEST OF THE BEST

2 SUPER DUNK SHOT — OLYMPIC GOLD 3

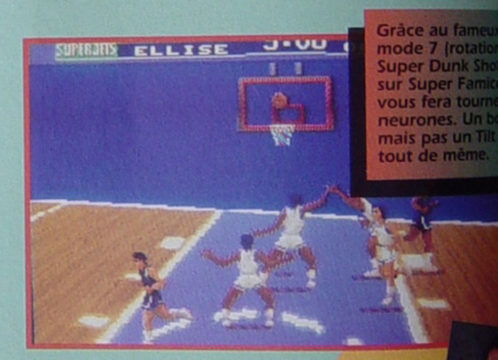
Olympic Gold, de Sega sur Megadrive: pour fêter les derniers JO! Mais certaines épreuves auraient pu être plus soignées. Dommage!

Chez Loriciel, l'adaptation de jeux micro sur console est devenue une activité aussi importante que la création de nouveaux jeux. Il y eut Baby Joe, Skweek, et maintenant Panza, qui reçoit la palme de la meilleure simulation sportive de l'année. Une fois bien maîtrisés les cinquante coups proposés par cette simulation de boxe thaïlandaise, le jeu devient vraiment spectaculaire! Il faut dire que la réalisation technique est très soignée. Les mouvements des boxeurs ont été étudiés à partir de véritables séquences filmées. Le rendu est impeccable, meilleur que sur micro! La phase entraînement permet au joueur de mesurer la force de son "poulain" et de lui faire augmenter ses capacités physiques. Cet aspect "simulation" donne au jeu toute sa richesse. Les parties à deux joueurs renforcent incontestablement l'intérêt du jeu. Avec Best of the Best, on s'écarte des traditionnelles simulations de sport (basket, base-ball, football américain...) qui ont l'inconvénient d'être trop souvent difficiles à gérer. Mais, patience, il faudra attendre le début de l'année prochaine pour se procurer ce Tilt d'or...

Face à ce combat super-réaliste, Super Dunk Shot sur Super Famicom décroche la deuxième place. D'accord, le thème de cette cartouche, le basket, n'est pas original, en revanche, chapeau pour son animation! Les joueurs bougent dans tous les sens, laissant l'impression qu'ils sont totalement autonomes. Le changement des angles est stupéfiant, comme s'il y avait plusieurs caméras placées autour du terrain. C'est le fameux mode 7 qui est utilisé, comme dans F-Zero et Exhaust Heat. Très beau mais difficile à maîtriser — c'est d'ailleurs l'une des raisons pour lesquelles il n'est pas Tilt d'or — Super Dunk Shot ne pourra séduire que les amoureux de la Dream Team.

Sega, toujours parmi les leaders dans le domaine du sport, n'a malheureusement réussi qu'à occuper ici une troisième place. Olympic Gold, dont Sega s'est servi pour lancer sa campagne de pub de fin d'année, est un bon jeu multiépreuve qui manque toutefois d'originalité. Sa réalisation est correcte sans être transcendante. Participer à des épreuves olympiques est le rêve de tout sportif mais ici il n'est pas possible de jouer à plusieurs simultanément. Dommage!

Laurent Defrance



Grâce au fameux mode 7 (rotation), Super Dunk Shot (H... sur Super Famicom, vous fera tourner les neurones. Un bon je... mais pas un Tilt d'or tout de même.

Déjà sur micro, Panza Kick Boxing m'avait séduit par la qualité de sa réalisation et surtout par son réalisme. Ici, c'est la même chose. OK pour ce Tilt d'or qui oblige à vraiment travailler le style avant de connaître la victoire. Super Dunk Shot, sur Super Famicom, mérite bien aussi sa nomination, surtout pour sa réalisation graphique exceptionnelle. Olympic Gold, enfin, se place bien en deçà des deux premiers titres. Une bonne sélection 92!
Olivier Hautefeuille



Si Krusty's Super Fun House de chez Acclaim a été élu Tilt d'or du meilleur jeu d'action/réflexion sur console, c'est parce qu'il mêle habilement plates-formes et réflexion. Il remporte aussi la palme de l'humour et le trophée de l'originalité.



Krusty's Super Fun House (Acclaim) sur Super Famicom

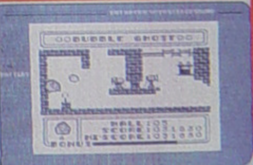
Difficile de ne pas craquer pour la baraque infestée de rats de Krusty, surtout quand on est comme moi un inconditionnel des simpsoneries de la petite famille d'Homer et Marge. Ce jeu est une réussite totale qui mêle réflexion et humour, faisant même parfois référence à certains épisodes de la série. Les rats de Krusty vous donneront autant de plaisir et de fil à retordre que d'autres célèbres rongeurs, les Lemmings!
Marc Lacombe

Krusty's S.F.H.

2 SUPER SKWEEK — BUBBLE GHOST 3

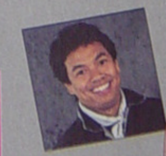
Jusqu'au dernier moment, Krusty's avait de quoi se faire des cheveux blancs. Ce tout nouveau produit était en concurrence avec l'un des plus vieux jeux d'action/réflexion dont le succès a toujours été reconnu, Super Skweek, un habitué des places d'honneur. Après des heures de discussion et de test, force était de reconnaître qu'Acclaim offrait un jeu plus novateur et plus délirant que celui de Loriciel.
En effet, Krusty's fonctionne comme un Lemmings à l'envers. Le héros doit se débarrasser des rats qui hantent sa maison en les conduisant vers de gigantesques tapettes. Ce sont les Simpsons qui se chargent de la sale besogne. La difficulté pour résoudre les énigmes est progressive, ce qui est la base d'un bon jeu de réflexion. L'univers graphique dans lequel vous allez évoluer est très coloré. Le scrolling suit avec fidélité les déplacements du personnage. Ainsi, il est aisé de sauter de plate-forme en plate-forme, seulement pour le plaisir! Il y a cinq grands mondes à explorer avec un système de password efficace. Krusty's se révèle idéal pour nettoyer ses neurones. Avec lui, on ne voit pas le temps passer, c'est le seul "reproche" que l'on pourrait lui faire!
En ce qui concerne les deux autres titres nominés, on aurait pu penser que les consoles portables allaient se faire balayer par les gros calibres16 bits. Eh bien non! Tant qu'il y aura des produits tels que Super Skweek sur Lynx ou Bubble Ghost sur Game Boy, les possesseurs de portables n'auront aucune crainte à avoir. La petite boule de poil jaune poursuit sa marche folle vers la gloire. Son adaptation sur la console d'Atari est une véritable prouesse. Effets de zoom, scrolling multidirectionnel souple et fluide, lisibilité parfaite... il s'en est fallu d'un rien pour que ses efforts soient récompensés d'un Tilt d'or. Son niveau de difficulté trop élevé l'a relégué à la seconde place.
C'est un peu le même problème avec Bubble Ghost. Diriger une bulle d'air par l'intermédiaire d'un fantôme demande beaucoup d'entraînement et un bon sens de l'anticipation. La finesse du trait et l'animation fluide n'ont pas suffi. Comme Super Skweek, il a le désavantage d'être une adaptation d'un jeu micro. Cette année, c'est l'originalité et la fraîcheur qui ont été récompensées.

Laurent Defrance



Gaffe les fantômes! Avec Bubble Ghost sur Game Boy (Infogrames), il faut jouer sur du velours... Ce troisième nominé démontre bien, s'il en est besoin, la valeur des portables.

Super Skweek, de Loriciel sur Lynx, un hit pour les possesseurs de portable. Là où Skweek passe, c'est toujours l'évènement. Cette cartouche est LE meilleur jeu sur Lynx.



Quand j'ai découvert Krusty's Super Fun House sur Super Famicom, j'ai tout de suite craqué pour les décors, les couleurs, la musique, la jouabilité. En fait, c'est le premier titre qui m'a replongé, et je l'en remercie, dans l'univers casse-tête de Lemmings. En ce qui concerne Super Skweek, bravo pour cette adaptation sur portable. Le résultat est tout aussi bon que les versions plus anciennes, notamment sur micro.
Rama

TILT D'OR

Pour ce challenge 1992 des jeux de stratégie sur console, trois titres très distincts ont été retenus. Devant Chess Master, nominé sur Game Gear, et le fameux Elite sur NES, le Warsong de Treco sur Megadrive décroche le Tilt d'or. Enfin un véritable wargame sur console!



Warsong (Treco) sur Megadrive

Super! Il est rare de trouver sur console des jeux de ce type. Les stratégie/wargame sont trop rares et souvent de piètre qualité. Il fallait absolument féliciter Warsong! Pour une fois, les combats sont intéressants et le contrôle au joypad est vraiment bien conçu et naturel. Ce n'est pas pour cela que le scénario manque de profondeur, bien au contraire! En espérant que ce Tilt d'or relancera la mode du wargame console...
Marc Menier

WARSONG

2 ELITE CHESS MASTER 3

Après un fort succès remporté sur micro, Elite (Imagineer) frappe sur console. Ses ravages sont tels que certains rédacteurs ne travaillent plus pour Consoles+, tant ils sont "in space"!

C'est donc parce que c'est un véritable wargame que Warsong est le lauréat de cette catégorie. Basé sur un scénario riche et plein de rebondissements, ce titre bénéficie également d'un traitement de qualité, tant au niveau graphique que sonore. Les nombreux personnages qui interviennent dans le jeu sont tous représentés graphiquement, ce qui renforce énormément l'ambiance de la partie et nous change de l'aspect austère des wargames classiques. Les combats se développent dans une représentation claire et bien colorée, ce qui séduira sans doute tous les amateurs du genre, ainsi que certains novices... Les bandes sonores, quant à elles, collent très bien aux diverses phases de jeu. Enfin, et c'est important de le souligner, l'ergonomie de Warsong est parfaite, ce qui ajoute encore au plaisir de jeu. Le grand nombre de missions proposées par le scénario, de même que la possibilité de faire évoluer la puissance des troupes gérées, tout cela garantit une très longue durée de vie à ce titre vraiment passionnant. Pour conclure, ayons une fois de plus recours à l'expression consacrée: les amateurs du genre seront comblés!

Nominé en deuxième position, Elite, dont le genre est difficile à définir, se retrouve ici par la volonté de la rédaction de mettre en avant la qualité de sa conversion sur NES. Sa richesse en fait un jeu dont on peut difficilement faire le tour; il procure un plaisir constant et nécessite de vrais choix stratégiques. Il faut pouvoir acheter et revendre des marchandises à profit pour augmenter la puissance de son vaisseau spatial. C'est à ce prix qu'il sera possible de contrer les pirates de l'espace et de réussir de périlleuses missions spéciales.

Enfin, Chess Master sur Game Gear est le représentant du plus connu des jeux de stratégie. Sa puissance et ses très nombreuses options de jeu en font un adversaire idéal, tant pour le joueur confirmé que pour le débutant. Possédant une impressionnante bibliothèque de coups et un excellent niveau de jeu, Chess Master sur la portable de Sega est le compagnon idéal du joueur d'échecs voyageur. C'est grâce à toutes ces qualités qu'il a décroché la troisième place sur le podium, une victoire qui montre bien de quoi sont capables les "petites" consoles portables!

Robby



Chess Master (Software Toolworks) sur Game Gear. Adapter un jeu d'échecs sur une portable, voilà une idée qu'elle est bonne! Un grand hit qui décroche la troisième place sur le podium.

En une année, nous voyons passer des centaines de jeux. De bons, de très bons, d'autres nettement moins intéressants. Et, très rarement, le génie pointe sous les couvertures plastifiées... Warsong est de ces jeux qui vous retiennent même quand vous êtes déjà en retard, de ces jeux sur lesquels on passe nuit après nuit. Bon, vous l'aurez compris, j'adore Warsong. C'est un wargame, et quel wargame!
Jean-Loup Jovanovic

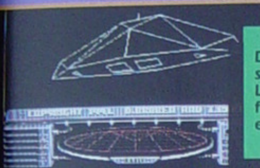
PRIX SPECIAL DU JURY

TILT D'OR

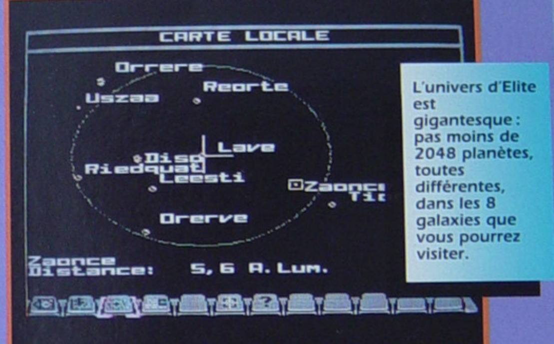
ELITE

SUR NES

Il semblait invraisemblable de ne pas récompenser Elite (Imagineer) sur NES. La qualité de la conversion de ce jeu micro sur la console Nintendo est absolument irréprochable. Il apporte une réelle nouveauté dans une "cartouchèque" très riche mais dotée essentiellement de jeux d'action et de plates-formes. Comme il s'est trouvé devancé par Warsong dans la catégorie stratégie, nous avons décidé d'attribué un Prix Spécial du Jury à ce splendide Elite.



Du jamais vu auparavant sur la 8 bits de Nintendo! Les graphismes en 3D filaire sont d'une qualité exemplaire.

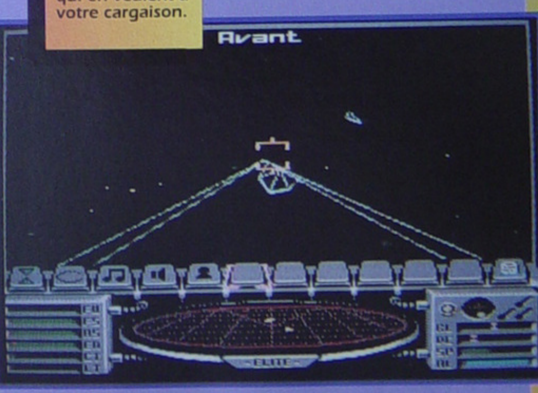


L'univers d'Elite est gigantesque : pas moins de 2048 planètes, toutes différentes, dans les 8 galaxies que vous pourrez visiter.

"The Game of a Lifetime", disait la publicité. Elite, le jeu de toute une vie, semble être l'un de ces jeux sur lesquels le temps n'a pas de prise. Edité dans sa première version en 1984 pour un micro-ordinateur anglais, le BBC d'Acorn, il a connu un succès à l'échelle mondiale sur un nombre impressionnant de micros. On a pu y jouer sur Electron, Spectrum, Commodore 64, Amstrad CPC, Apple II, MSX, Atari ST, Amiga, Archimedes et compatibles PC.
Huit ans plus tard, le programmeur original du jeu, David Braben, signe cette première incursion d'Elite sur console.
Nous avons eu beaucoup de mal à ranger ce jeu culte dans l'une de nos catégories. Ce titre inclassable, simulation de pilotage futuriste en trois dimensions mâtinée de gestion commerciale, n'a pas pris une ride et offre toujours autant de plaisir, avec notamment une durée de vie phénoménalement longue.
La gestion des graphismes de type "fil de fer" en 3D relève du tour de force sur NES, d'autant que leur animation est très souple et rapide. Ce type de jeu, jamais vu auparavant sur cette machine, a de quoi combler les amateurs de longue saga ludique.
Il n'y a pas moins de 8 galaxies à visiter, chacune composée de 256 planètes! Elles sont toutes différentes, colonisées par diverses races humanoïdes et possédant un régime politique particulier, un degré de technologie plus au moins élevé et offrant diverses opportunités commerciales. L'achat et la revente de denrées rares conduisent le joueur dans les endroits les plus mal famés des systèmes solaires, cibles privilégiées des pirates de l'espace. Les combats spatiaux donnent lieu à des séquences d'action surprenantes et très prenantes, le tout en totale 3D. Pour se déplacer aisément dans cet univers, le radar tridimensionnel d'Elite reste à ce jour une trouvaille de génie souvent reprise dans des jeux similaires. Il existe dans ce jeu de nombreux types de vaisseaux différents, chacun possédant ses propres caractéristiques de combat et de déplacement.
Pour permettre d'utiliser la riche palette des options d'Elite avec une simple manette de jeu, l'auteur a créé une série d'icônes accessibles à tout moment. Mieux, et c'est une nouveauté dans ce jeu, un deuxième joueur peut épauler son ami avec un second paddle en cours de partie. Pendant que le premier pilote le vaisseau, l'autre sélectionne les différents types d'armement.
Décidément, Elite n'a pas fini de nous étonner et, à ce titre, il constitue l'un des jeux les plus prenants qui existe actuellement.

Robby

Les scènes d'action sont nombreuses dans Elite. Lors de vos sorties dans l'espace, vous risquez de rencontrer de redoutables pirates qui en veulent à votre cargaison.

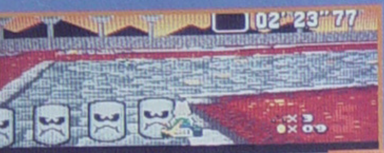


TILT D'OR

Récemment arrivé à la rédaction de Consoles+, le Super Mario Kart de Nintendo a rapidement déchaîné les passions. Cette course de karts basée sur le monde de Mario est au moins deux fois plus marrante que F-Zero, puisque deux joueurs peuvent s'y affronter simultanément. Et puisque aucun de nos testeurs n'a pu décoller du siège du bolide, aucune hésitation possible: Super Mario Kart décroche le Tilt d'or Coup de cœur de la rédaction de Consoles+ !

Coup de Cœur

Super Mario Kart
sur Super Famicom

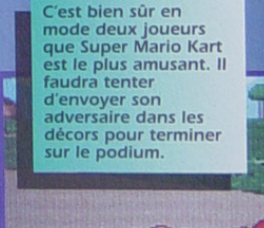


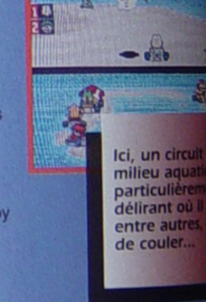
Alors que vous essayez d'éviter les pièges du circuit, vous pouvez juger de la progression de vos adversaires sur la deuxième portion d'écran.

Développé par Nintendo himself, ce jeu est un véritable enchantement pour les amoureux des personnages du constructeur japonais. On y retrouve toute l'atmosphère de Super Mario World. Les décors, les thèmes musicaux, les huit personnages pilotes et le système de bonus... tout est emprunté à l'univers délirant de Mario et de ses amis.
Super Mario Kart propose des courses selon trois niveaux de difficulté: si le championnat en 50 cc n'exige pas des talents de grand pilote, en revanche, en 100 et 150 cc, la vitesse accrue nécessite une attention de tous les instants pour contenir les dépassements de ses concurrents.
Ce jeu n'est pas qu'une course de vitesse: si Super Mario Kart se contentait d'être une simple course de kartings, il n'aurait pas beaucoup d'intérêt. Sur chaque circuit, des cases bonus dynamisent le jeu: lorsque vous roulez dessus, tous les bonus défilent dans une petite fenêtre en haut de l'écran, comme une roue de loterie. Ainsi, vous recevez un bonus de manière aléatoire, à utiliser quand vous le désirez. Les carapaces de tortue servent de missile pour éliminer un pilote concurrent; le champignon est un turbo; l'étoile vous rend invincible; l'éclair rapetisse tous vos adversaires.
L'écran de jeu est divisé en deux dans le sens de la hauteur. Dans le jeu en solitaire, l'écran du bas sert de rétroviseur ou permet d'avoir une vue générale du circuit. En mode deux joueurs, chacun dirige son kart dans une portion d'écran. Et là, le délire ludique est assuré. La magie des jeux Mario opère immédiatement, la parfaite jouabilité et l'assimilation instantanée du principe de jeu le mettent à la portée de tous. A l'écran, la Super Famicom donne toute la mesure de son talent. Comme son cousin éloigné F-Zero, Super Mario Kart exploite merveilleusement bien le fameux mode 7 de la console. Zooms et rotations d'écran s'enchaînent en même temps que les virages sur les chapeaux de roue.
Un grand hit, qui devrait être disponible pour la Super Nintendo dès le début de l'année 1993.

Robby

Voici les huit personnages pilotes; tous sont issus du monde fantastique de Mario. On reconnaît la princesse Zelda, Yoshi le dragon, Luigi, etc.





Ici, un circuit en milieu aquatique particulièrement délirant où il faut, entre autres, éviter de couler...

C'est bien sûr en mode deux joueurs que Super Mario Kart est le plus amusant. Il faudra tenter d'envoyer son adversaire dans les décors pour terminer sur le podium.



ON EN PARLE DANS... MICRO KID'S
MICROS
CONSOLES



De très nombreux téléspectateurs de la première émission consacrée aux jeux sur micros et consoles ont connecté leur Minitel sur le 36 15 France 3, rubrique Micro Kid's, ou sur le 36 15 TCPLUS. Un match très serré opposait il y a peu de jours encore le très fameux Street Fighter II à Super Mario World. Suspense... Il aura suffi de quelques votes supplémentaires pour départager ces deux géants: Super Mario World de Nintendo sur Super NIntendo est élu Tilt d'or Micro Kid's console pour l'année 92. On applaudit!



Super Mario World (NIntendo) sur Super Nintendo

Super Mario World

Mario, l'un des personnages les plus célèbres du milieu, est de retour dans ce palmarès 92. Super Mario World, aussi connu sous le nom de Super Mario 4, reprend tous les atouts des épisodes précédents. Il faut dire qu'il a été lui aussi conçu par le vénérable Mr. Shigeru Miyamoto, auteur de toute la série des Mario (des succès incontournables), de toute la série des Zelda (un Tilt d'or cette année pour Zelda 3...) ainsi que du très fameux F-Zero, j'en passe et des meilleurs! Et ce "designer" de talent est responsable de l'ensemble de ces univers de rêve! On raconte que ce cher Mr. Miyamoto commence toujours la conception de ses jeux par les niveaux les plus difficiles, pour être sûr sans doute de garantir au joueur une partie qui ne risque pas de s'essouffler au fil des tableaux. Et c'est aussi pour cela que vous avez été si nombreux à voter pour Super Mario World! De toutes vos appréciations, celles à revenir le plus souvent concernaient toujours la fabuleuse richesse de l'univers de Super Mario World. Des salles secrètes, des bonus qui augmentent sans cesse la force de Mario, il vous faudra venir à bout de quatre-vingt-seize niveaux...

Enfin, c'est également la Super Nintendo qui est primée avec ce Tilt d'or Micro Kid's.

Très bonne jouabilité, graphisme, animation et bruitages haut de gamme, Super Mario World n'est jamais freiné par les capacités de la machine. Et pour clore le tout, ce titre est offert lors de l'achat d'une Super Nintendo! Alors, si vous ne faites pas partie de ceux qui ont voté sur le 36 15 pour Super Mario 4, n'hésitez pas à vous lancer dans l'aventure. Allez, je vous donne un petit coup de pouce... Un guide de tips et d'astuces est paru dans le Consoles+ N° 8, page 46!

TILT D'OR

Meilleur Jeu d'Aventure Micro

Cette année, les délibérations pour l'élection du Tilt d'or des jeux d'aventure ont donné lieu à un débat enflammé. Finalement, c'est l'univers délirant de Rex Nebular (Microprose) qui l'a emporté sur l'ambiance féerique de King's Quest VI et sur les îles à la Mondwest d'Eternam.

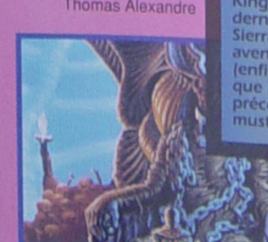
Dans la catégorie des jeux d'aventure, le choix n'a pas été facile. Certains seront sans doute étonnés de ne pas y voir figurer les jeux Lucasfilm. Il faut dire qu'avec Rex Nebular, Microprose dépasse — qui l'eût cru? — les spécialistes du genre. Mais King Quest VI, l'aboutissement d'une superbe série, et Eternam, un logiciel bourré d'humour et d'originalité, ne sont vraiment pas loin derrière.
Dogue de Mauve

Rex Nebular (Microprose) sur PC

Rex Nebular

2 KING'S QUEST VI — ETERNAM 3

En s'attaquant au monde des jeux d'aventure avec Rex Nebular, Microprose a frappé fort. Avec le souci de perfection qui l'avait déjà positionné au top de la simulation aérienne, l'éditeur décroche ce Tilt d'or en offrant à la fois un scénario original et une réalisation technique parfaite. Dans Rex Nebular, fait peu courant, vous incarnez un antihéros misogyne et grognon dont le seul souci est de sauver sa peau. Le scénario combine magistralement science-fiction et humour décapant, sans tomber à aucun moment dans la vulgarité. L'intrigue est très bien menée et les énigmes demandent plus que jamais de la réflexion. Si d'aventure vous périssez, les auteurs ont eu l'idée géniale de vous renvoyer à l'endroit où vous vous trouviez juste avant. La gestion souris s'effectue sans problème. Les graphismes et les animations sont exceptionnels; lorsque le personnage avance, on distingue même son ombre, et sa silhouette rétrécit au fur et à mesure qu'il prend de la distance. Pour couronner le tout, les digitalisations sonores paraissent sorties d'un film. Un chef-d'œuvre qui n'a pas volé son Tilt d'or, même face au tout récent King's Quest VI de Sierra.
KQ VI, pourtant, est assurément l'épisode le plus abouti de la série. Le scénario sans faille propose enfin des énigmes ardues. L'aventure est parsemée de situations cocasses qui réussissent à créer une ambiance de dessin animé. L'interface souris a été simplifiée et a l'avantage d'être très souple. Chaque écran est un véritable tableau de maître, les animations foisonnent et les effets sonores sont tout simplement somptueux. Un jeu merveilleux qui n'est surpassé par Rex Nebular que par l'originalité du scénario et son côté complètement loufoque.
En troisième place, ce sont encore l'humour et l'originalité qui sont récompensés ici. Si les graphismes et les bruitages d'Eternam n'atteignent pas les sommets d'un Rex Nebular ou d'un King's Quest VI, cette explosion de gags et d'énigmes made in France méritait toutefois grandement d'être nominée au vu des nombreuses allusions comiques et caricatures qu'elle propose. Un jeu qui déridera même les plus sérieux d'entre vous. Un seul regret: l'aventure est de courte durée et la séquence de fin loin d'être à la hauteur de l'ensemble du jeu.
Thomas Alexandre



King Quest VI est la dernière parution de Sierra sur PC. Une aventure génial et (enfin) plus difficile que les épisodes précédents. Un must!

Eternam, de la société Infogrames sur PC, en a fait craquer plus d'un... Il lui manquait pourtant un petit quelque chose pour décrocher le Tilt d'or!

Il aura fallu attendre les tout derniers moments pour voir arriver les meilleurs — Rex Nebular et King Quest VI! Dans leurs domaines respectifs, la SF humoristico-délirante et le merveilleux, ils proposent tous deux des heures et des heures de plaisir aux joueurs. A vous de choisir, selon vos goûts, l'un ou l'autre — ou les deux! Eternam, original et plein d'humour, ne dépareille pas dans cette sélection : rien que du bon!
Jean-Loup Jovanovic

De même que Dungeon Master a marqué son époque, c'est maintenant au tour d'Ultima Underworld (Origin/Electronic Arts) de révolutionner le monde des jeux de rôle. Un Tilt d'or largement mérité face à Wizardry VII et à Black Crypt, deux concurrents de taille, mais tellement plus classiques!



Ultima Underworld (Origin/Electronic Arts) sur PC



Black Crypt (Electronic Arts sur Amiga) est assurément très beau. Mais il manque un peu d'originalité et n'a pu décrocher que la troisième place.

Meilleur Jeu de Rôle Micro

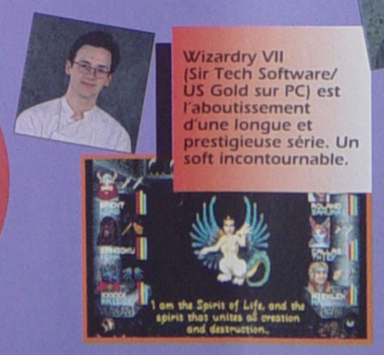
Ultima Underworld

2 WIZARDRY VII — BLACK CRYPT 3

Fini le temps où l'on ne jurait que par Dungeon Master, Ultima Underworld est désormais LE jeu de rôle de référence, et donc... Tilt d'or bien sûr! Les innovations techniques qu'il apporte dans l'univers micro donnent naissance à un concept du jeu de rôle inédit, très proche de la réalité virtuelle. Dès les premiers pas dans l'abysse, c'est le choc! Il suffit de quelques secondes pour que l'on en arrive à se croire véritablement dans un donjon. En plus des décors qui changent à chaque mouvement, la liberté d'action dont dispose le joueur est extraordinaire. Plus question d'avancer case par case, vous pouvez aller où bon vous semble, tourner sur vous-même degré par degré, sauter, nager, lever ou baisser les yeux... Grâce à l'utilisation de la technique de 3D mappée en temps réel, les décors "suivent" chacune de vos actions. Si vous courez, les murs défilent plus vite, si vous tombez dans un précipice, les parois du gouffre passent devant vos yeux. De plus, si la flamme de votre torche vacille, l'intensité de la lumière baisse. Ajoutez à cela l'existence de la carte sur laquelle on peut tout noter, la possibilité de discuter avec les habitants de l'abysse, la magie, les combats en temps réel avec votre main armée qui apparaît devant vos yeux... ainsi qu'une réalisation technique exceptionnelle et un scénario en béton et vous comprendrez pourquoi ce jeu est un MUST incontournable.
Même si Wizardry VII n'arrive pas à créer l'ambiance d'Underworld, il reste dans la course et promet une durée de vie très très longue. Cela lui vaut la deuxième place du palmarès 92. Le scénario mêlant heroic fantasy et SF propose un vrai challenge. Le monde à explorer est immense et comporte autant d'extérieurs que d'intérieurs. Doté de graphismes en VGA 256 couleurs et d'effets sonores surprenants, il deviendra très vite un jeu culte. Quant à Black Crypt, sa nomination prouve bien que notre bon vieil Amiga tient toujours la route face aux PC! Si le scénario est classique, l'aventure n'en est pas moins extraordinaire. Les superbes graphismes, les monstres terrifiants à souhait et les effets sonores époustouflants attestent des capacités de l'Amiga. La variété des vingt niveaux proposés et les nombreuses énigmes assurent de passionnantes heures de jeu. Sa durée de vie limitée (cinquante heures) le pénalise et lui vaut cette troisième position.

Thomas Alexandre

Quel dilemme! Nous avons dû discuter une bonne demi-journée avant de nous mettre d'accord sur les nominations des meilleurs jeux de rôle de l'année, chacun d'entre nous soutenant ses «chouchous». Malgré tout, Ultima Underworld l'emporte à l'unanimité grâce à son aspect totalement novateur. Wizardry VII, lui, se caractérise par un terrain de jeu immense et un scénario "béton", quant à Black Crypt, il est le digne successeur de Dungeon Master sur Amiga.
Dogue De Mauve



Wizardry VII (Sir Tech Software/ US Gold sur PC) est l'aboutissement d'une longue et prestigieuse série. Un soft incontournable.

D'accord, je suis tout à fait d'avis de donner ce Tilt d'or à Ultima Underworld qui ouvre une voie nouvelle dans l'univers des jeux de rôle. Mais franchement, je craque plus quant à moi sur Wizardry VII: ces temps-ci, j'y passe mes jours, j'y passe mes nuits! Mon souhait pour l'année prochaine? Un soft qui regrouperait la richesse de Wizardry VII et le réalisme visuel d'Ultima Underworld. Messieurs les programmeurs, à vous!
Marc Menier

Meilleure Simulation de Vol Micro

TILT D'OR

Quelle belle année pour la simulation! Le choix a été très difficile tant les jeux étaient de valeur exceptionnelle. Mais il fallait un vainqueur et le somptueux Aces of the Pacific de Dynamix/Sierra a battu sur le poteau B-17 et Falcon 3.0. Un ban de la part de tous les pilotes!



Aces of the Pacific (Sierra) sur PC



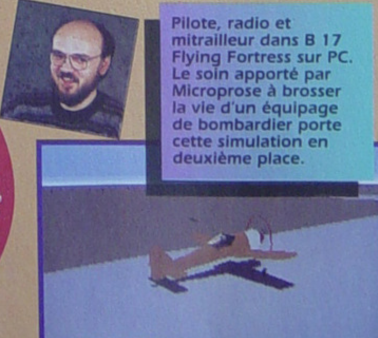
Falcon 3.0 (Spectrum Holobyte, sur PC) est une simulation à l'image de l'appareil dont elle reprend fidèlement les commandes. Pour les pilotes qui veulent "voler comme un aigle"!

Aces of the Pacific

2 B-17 FLYING FORTRESS — FALCON 3.0 **3**

Bravo à tous les éditeurs. Parmi tous les simulateurs de vol de l'année, il en est peu qui nous aient déçus. Le niveau général était particulièrement élevé et les joueurs ont toutes les raisons d'être satisfaits, malgré l'obligation qui leur est faite d'acquérir des machines de plus en plus puissantes. Les trois logiciels finalistes de ces Tilt d'or sont représentatifs de ce mouvement: ils poussent toujours plus loin la qualité, que ce soit celle des graphismes et de l'animation, celle de l'iconographie et de la véracité historique, ou celle de l'ergonomie et de la programmation. Aces of the Pacific est aujourd'hui récompensé "pour l'ensemble de son œuvre": il est d'ores et déjà incontournable, un de ces jeux que tout pilote se doit de connaître. Son rendu de la réalité des combats dans le Pacifique Sud est particulièrement impressionnant et la possibilité de voler dans des formations américaines ou japonaises le rapproche de Secret Weapons of the Luftwaffe, jusque-là référence absolue en matière de simulation historique. Le plus grand mérite de ce jeu est de résoudre la quadrature du cercle, à savoir concilier une simulation réaliste et le plaisir de voler. Aces vous transporte irrésistiblement sous d'autres cieux, en d'autres temps, et cette puissance d'évocation, cette magie qui impose une participation totale du joueur le démarquent des deux nominés à ce Tilt d'or.
En matière de simulation historique, le seul logiciel en mesure de lutter contre Aces était B-17 Flying Fortress. Cette magnifique reconstitution de bombardier présentait l'originalité de s'attacher à simuler chacun des postes de la forteresse volante. Pourquoi seulement un accessit pour ce jeu à la réalisation impeccable? Parce qu'un pilote a besoin avant tout de voler et que Microprose l'a un peu oublié: on contrôle plus les hommes que l'appareil.
Falcon 3.0, en revanche, mise tout sur la machine. Vraiment superbe, cette simulation pure et dure de colle à l'actualité, et les bugs de première version ont, semble-t-il, éradiqués. Revers de la médaille froideur technologique empêche adhésion complète du joueur. Q qu'il en soit, ces trois jeux sont magnifiques et satisferont tous les pilotes sur micro.

Piotr Ko



Pilote, radio et mitrailleur dans B 17 Flying Fortress sur PC. Le soin apporté par Microprose à brosser la vie d'un équipage de bombardier porte cette simulation en deuxième place.

Trois nominés, trois jeux PC. Chacun nécessite non seulement une machine musclée, mais souvent de modifier sa configuration. Ne boudons pas notre plaisir. Aces of The Pacific est tout simplement sublime, B 17 d'un réalisme étonnant, et Falcon 3.0, malgré sa relative complexité, est peut-être le simulateur le plus complet actuellement. J'ai personnellement un faible pour Aces — ah, côtoyer Greg "Papy" Boyington!
Jean-Loup Jovanovic



Bien sûr, j'ai dû gonfler mon PC toute l'année pour pouvoir suivre l'évolution extraordinaire des simulateurs de vol cuvée 92... Mais quel plaisir de voler toujours plus haut! En parfait accord avec le grand Piotr, nous avons craqué pour le majestueux Aces of the Pacific! Je profite de ces quelques lignes pour vous signaler que Flight Simulator IV existe toujours, et qu'il est toujours aussi génial!
Olivier Hautefeuille

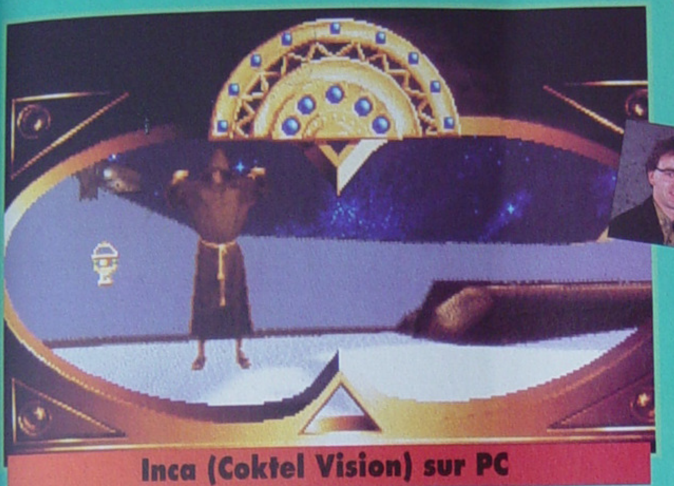
Meilleurs Graphismes Micro

Inca

2 King's Quest VI — Sherlock Holmes 3

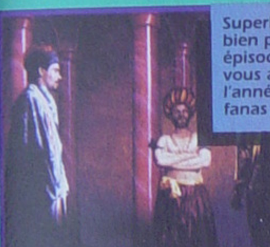
Tilt d'or

Malgré le nombre impressionnant de titres en lice cette année pour le Tilt d'or des meilleurs graphismes, la rédaction de Tilt fut unanime. C'est Inca de Coktel Vision qui décroche la timbale, suivi de très près par King's Quest VI et The Lost Files of Sherlock Holmes. Résumé des faits...



Inca (Coktel Vision) sur PC

Grâce à Inca, les fanas d'aventure sont entrés dans une nouvelle dimension graphique. Le mélange de 3D surfaces pleines et de digitalisations donne vraiment à cette partie une ampleur digne des plus grandes divinités... incas! Pour ma part, j'affirme sans hésitation que le soft de Coktel surpasse King's Quest VI et The Lost File of Sherlock Holmes, même si ce dernier m'a aussi fortement impressionné.
Laurent Defrance



Superbe, soutenu par un scénario bien plus musclé que ceux des épisodes précédents, King's Quest VI vous attend sur PC pour le début de l'année. Un incontournable pour les fanas de Sierra.

N'ayons pas peur des mots, Inca, avec ses graphismes de toute beauté, a manqué de faire exploser nos cartes VGA et nos moniteurs! Pas de doute possible, voilà bien le Tilt d'or graphique de l'année. Alors, un grand bravo aux graphistes de Coktel pour le chef-d'œuvre qu'ils ont réalisé! Les techniques de 3D ray tracing utilisées pour le calcul d'images sont parmi les plus performantes du moment. Ces artistes talentueux ont filmé des acteurs pour ensuite digitaliser les séquences vidéo. Après cela, il leur a fallu retravailler les digitalisations sur palette puis les inclure dans des décors en bitmaps et en 3D précalculées. Résultat, des graphismes exceptionnels et animés en temps réel. Avec Inca, on a enfin découvert un jeu qui utilise les cartes VGA jusqu'à leurs dernières limites. Ainsi, chaque personnage est représenté par de magnifiques images qui paraissent plus vraies que nature. Mis à part les combats à la Wing Commander ou à la Star Wars à bord du Tumi (vaisseau spatial inca), ce sont les scènes sur la caravelle qui impressionnent le plus. Imaginez de l'Underworld en cent fois plus beau et vous vous ferez une idée assez juste! En contrepartie, les actions autorisées sont beaucoup plus restreintes. La profusion d'images extraordinaires dont dispose ce must du jeu multimédia sur PC en fait une véritable pièce de collection. Face à de telles qualités, que deviennent toutes les autres grandes productions de l'année? Il en reste en fait deux pour monter également sur le podium.

Le remarquable King's Quest VI talonne Inca de très près. Les techniques de dessin sont beaucoup moins complexes puisque chaque écran a été dessiné à la main puis tout simplement digitalisé et retravaillé. Même si le résultat n'arrive pas à la cheville d'Inca, les graphismes développent une ambiance qu'il nous fallait souligner ici. Une multitude de détails et d'animations leur donnent vie, et de fantastiques séquences animées scandent l'aventure. Inca excepté, King's Quest VI bénéficie des plus beaux graphismes vus à ce jour sur PC.

Autre titre remarqué cette année, The Lost Files of Sherlock Holmes arrive en troisième position avec des graphismes superbement ombrés. D'une qualité irréprochable, ils parviennent parfaitement à recréer à l'écran le climat du Londres du début du siècle. Mais si les personnages sont tous dotés d'animations personnelles et si les graphismes sont extrêmement fouillés, il n'y a là rien qui puisse détrôner Inca ou KQ VI.
Thomas Alexandre

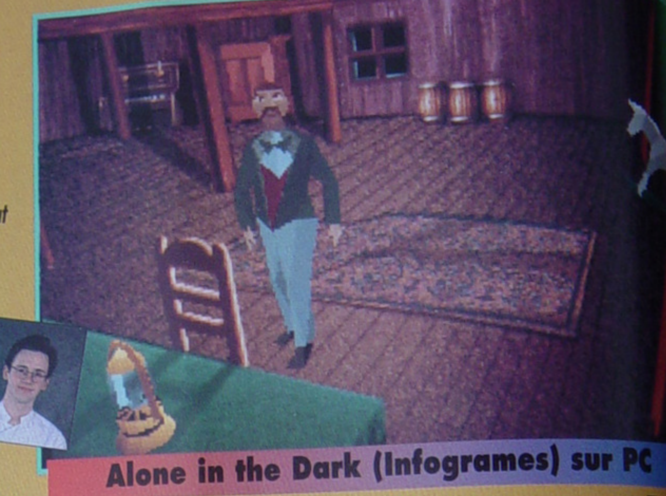
The Lost File of Sherlock Holmes (Electronic Arts) sur PC, une petite merveille qui vous offre des décors hyperréalistes de l'une des plus belles capitales du monde.

La patrie de Delacroix, Gauguin et Ségur se devait de briller, par l'entremise de Coktel Vision, dans cette périlleuse catégorie. Inca est beau, très beau et ses graphismes collent bien au sujet. Manifestement, Yannick Chosse a dû passer quelques heures le nez dans des bouquins sur l'art précolombien. Pourtant, la lutte fut âpre, le titre de Tilt d'or étant convoité par deux autres grandes réalisations. A ce niveau, de gustibus et coloribus...
Piotr Korolev

Meilleure Animation Micro

TILT D'OR

Qui n'a pas craqué devant les animations d'Alone in the Dark d'Infogrames? C'est la preuve en secteurs et en octets que l'on peut insuffler de la vie à un jeu d'aventure! Bien loin derrière, Inca sur PC et Epic sur ST nous offrent de très beaux ballets acrobatiques.



Alors là, aucun problème! Si ça n'avait tenu qu'à moi, Alone in the Dark serait Tilt d'or dans pratiquement toutes les catégories! Mais il faut bien laisser de la place pour les autres... Inca, pour sa part, utilise fort bien les images précalculées et Epic profite d'une animation 3D exceptionnelle. J'ai également une pensée pour Flashback de Delphine qui aurait mérité de figurer dans cette sélection.
Dogue de Mauve

Alone in the Dark (Infogrames) sur PC

Alone in the Dark

2 INCA — EPIC 3

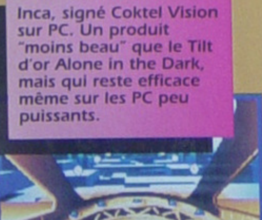
Le vote fut unanime! Alone in the Dark! L'heureux mélange de bitmaps (pour les décors en 2D) et de 3D surfaces pleines (pour les personnages et les objets) donne un résultat plus que convaincant. Vous ne voyez pas par les yeux de votre personnage, mais via un système de caméras, au nombre de trois, voire quatre, se relayant en permanence. Ainsi, vous apercevez votre héros en vue latérale et, l'instant d'après, vous le voyez en vue aérienne. Cela donne au joueur l'impression d'être spectateur d'un film... tout en étant l'acteur principal. Les décors restent certes statiques, mais ils s'adaptent continuellement aux différents angles de vue. Côté animation, outre les déplacements et les attaques variés des monstres, vous pouvez marcher, courir, pousser, ouvrir, tirer au fusil ou à l'arc, combattre avec un sabre ou un couteau... De plus, lorsque vous stoppez tout mouvement, votre héros continue à regarder à droite et à gauche. S'il tient le fusil et que vous lui faites faire un quart de tour à gauche, l'arme continue à se balancer, même après que vous avez cessé de le faire bouger. Grâce à ces prouesses techniques innovatrices, Alone in the Dark écrase Inca et Epic, qui sont pourtant des adversaires très "souples".
Il est vrai qu'Inca propose des animations inoubliables. Néanmoins, le travail réalisé par les programmeurs de chez Coktel Vision est beaucoup moins spectaculaire que celui fourni par les gens d'Infogrames. Très rapide sur un PC 386 cadencé à 25 MHz, Inca a l'avantage certain de rester très honorable sur un petit PC. Le pilotage du vaisseau, l'exploration de la caravelle, les combats contre les conquistadores... sont d'une telle fluidité qu'Inca remporte haut la main sa nomination. Du travail d'orfèvre! Quant à Epic sur ST, troisième nominé, il reste largement en dessous des deux jeux précités; pourtant, la combinaison de bitmaps et de 3D en surfaces pleines offre des attaques et des survols des planètes stupéfiants de rapidité et de fluidité. Les séquences dans lesquelles plusieurs dizaines de vaisseaux décollent sont surprenantes, et les animations sur ST arrivent presque à égaler celles sur PC. Bravo et un grand merci aux programmeurs qui n'oublient pas que le ST est toujours vivant!

Thomas Alexandre



Sur ST, Epic d'Océan est surprenant de rapidité, même dans les séquences qui mettent en scène un grand nombre de sprites. Un très bon soft (également sur PC et Amiga.

Inca, signé Coktel Vision sur PC. Un produit "moins beau" que le Tilt d'or Alone in the Dark, mais qui reste efficace même sur les PC peu puissants.

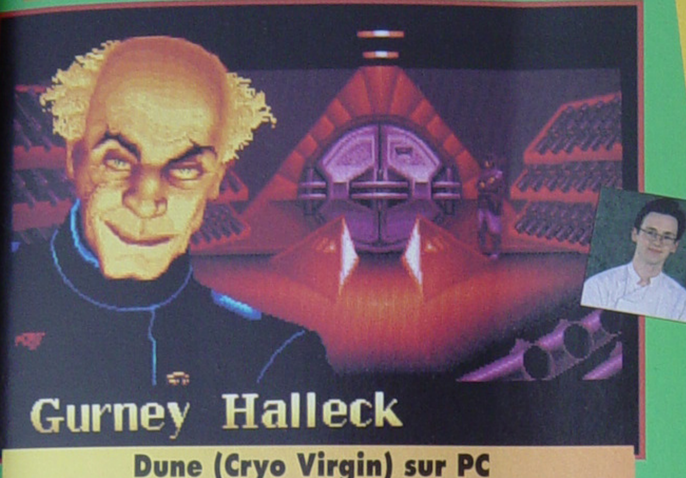




Alone in the Dark dépasse de loin tous ses concurrents! Il exploite la 3D comme nul ne l'avait fait auparavant. Utiliser plusieurs points de vue pour visualiser la même scène, c'est cette idée géniale qui en fait un véritable "film dont vous êtes le héros". C'est cette originalité qui, à mon sens, fait du soft d'Infogrames un des meilleurs jeux de l'année, face à ceux qui gèrent la 3D d'une manière trop classique.
Marc Menier

Dune

2 KYRANDIA — INCA 3



Dune (Cryo Virgin) sur PC

Tilt d'or

Meilleure Bande-Son Micro

Une bande-son doit à la fois offrir des musiques et des bruitages de qualité, mais aussi coller parfaitement à l'aventure qu'elle soutient... Dans cette course aux décibels, Dune (Cryo Virgin) est le mieux placé. Le voici sacré Tilt d'or 92, suivi de près par Kyrandia et Inca.

Oui, Dune mérite vraiment son Tilt d'or de la meilleure bande-son. En effet, les musiques du jeu de Cryo égalent et même surpassent celles de Kyrandia (que j'écoute pourtant sur une carte CM-64) et d'Inca (qui fait appel à des instruments à la mode comme la flûte de Pan), en développant une atmosphère riche et originale. Pour les fans, je signale que le CD «Dune, Spice Opera» est désormais disponible.
Dogue de Mauve

Kyrandia de Virgin Games sur PC... Une bande-son presque aussi envoûtante que celle du Tilt d'or. Sound Blaster ou Roland MT 32 indispensables...

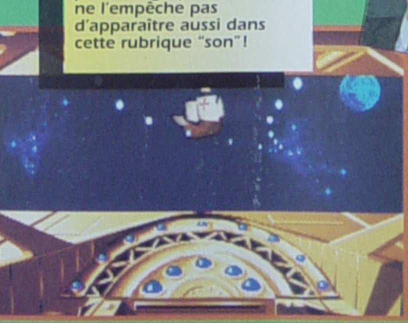


La bande-son qui a le plus marqué la rédaction de Tilt en 1992 est sans conteste celle de Dune. Les multiples mélodies qui accompagnent brillamment cette aventure sur Arrakis sont de véritables morceaux d'anthologie dans l'histoire de la musique sur micro. Et ce n'est pas tout! En reprogrammant les drivers des cartes sonores, Stéphane Picq a abordé ces dernières d'une manière complètement différente. Ainsi, le son accepte la plupart des cartes sonores courantes et restitue des musiques d'une qualité exceptionnelle, comme un véritable synthétiseur. Plus important encore, chaque morceau musical accompagne merveilleusement vos exploits sur Dune. Un succès tel qu'un CD audio est sorti chez Virgin! Reste les bruitages qui ne sont pas moins extraordinaires, bien qu'ils soient assez rares. Ne loupez pas l'arrivée du ver, un grondement qui va grandissant jusqu'à ce que l'animal sorte de sous le sable... Houaaa! Une bande-son unique au service d'une aventure unique en son genre... et d'une durée de vie conséquente, ça c'est du Tilt d'or bien mérité!

Si la bande-son de The Legend of Kyrandia ne jouit pas de tous les atouts de celle de Dune, elle n'en est pas moins envoûtante. Il faudra cependant posséder une Sound Blaster ou une Roland MT32 pour tirer pleinement parti des mélodies de l'aventure. Chaque lieu du royaume de Kyrandia est bercé par une musique de synthèse appropriée. Les nombreux morceaux musicaux viennent souligner la beauté des graphismes et sont pour une part non négligeable dans l'ambiance très prenante de l'intrigue. La multitude de bruitages (certains provenant d'Eye of the Beholder) qui ponctuent l'action renforce l'esprit dessin animé. Hélas, si la qualité technique de Kyrandia est irréprochable, sa durée de vie est nettement plus courte que celle de Dune. Troisième nominé pour la qualité de ses décibels, Inca de Coktel sur PC. Une fois de plus, la bande-son innove dans le genre en mélangeant des sons digitalisés à des musiques de synthèse, créant une ambiance typiquement précolombienne. Des chansons digitalisées vous permettront d'écouter de magnifiques thèmes du folklore inca. Néanmoins, la bande-son d'Inca n'est pas aussi riche et variée que celle de Kyrandia.

Thomas Alexandre

Inca, de Coktel Vision sur PC, est primé cette année pour ces graphismes. Cela ne l'empêche pas d'apparaître aussi dans cette rubrique "son"!

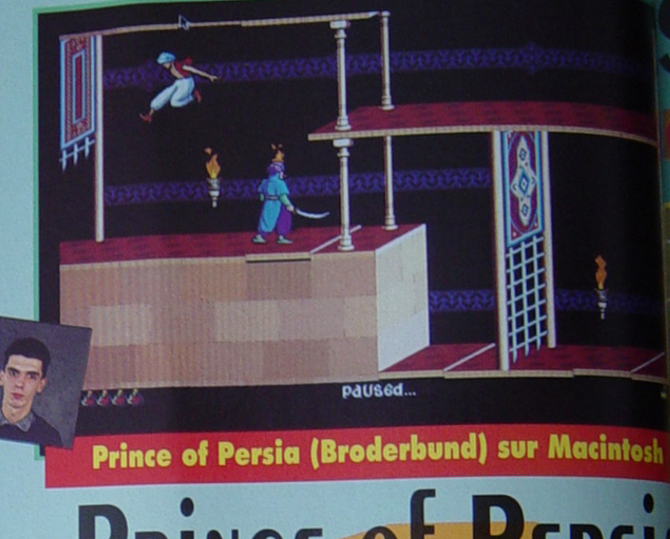


Si les éditeurs ont amélioré leurs jeux, les fabricants de cartes sonores ont sérieusement travaillé pour fournir des produits performants. Cette synergie a permis à nos amplis de nous faire entrer dans une autre dimension, celle de l'univers sonore. Dune constitue l'archétype de la bande sonore complète, même si, pour ma part, j'attribuerais une mention spéciale au procédé iMuse développé par Lucasarts.
Piotr Korolev

Meilleur Jeu d'Action Micro

TILT D'OR

Tilt d'or des jeux d'action: Prince of Persia de Broderbund sur Macintosh! Face à deux autres méga-hits, Zool et Project-X sur Amiga, le jeu de Jordan Mechner est aussi le symbole de l'ouverture du Mac au monde des jeux vidéo. Une très bonne nouvelle!



Prince of Persia (Broderbund) sur Macintosh

De très beaux graphismes, des animations superbes. De toutes les versions micro, Prince of Persia sur Macintosh est sans doute la plus fine graphiquement. J'ai même rejoué à fond cette version, alors que j'avais déjà fini le jeu sur PC! Je souhaite de tout mon cœur que les éditeurs continuent à développer sur le Mac d'aussi grands softs, pour que cette machine puisse enfin faire un peu de concurrence aux compatibles. Thomas Alexandre

PRINCE of PERSIA

2 PROJECT X ZOOL 3

Cette année, le Tilt d'or Action micro s'est disputé entre Prince of Persia sur Macintosh, Zool et Project-X sur Amiga. En regardant la liste des nominés, Prince of Persia fait figure d'outsider: un jeu sur Macintosh, cette machine de "travail", concurrencer la crème des crèmes des jeux d'action Amiga? Project-X fut proposé comme le meilleur shoot'em up sur cette machine. De même, Zool est l'un des jeux vedettes de la société Gremlin, à tel point qu'on en parlait comme d'un concurrent potentiel pour le fameux Sonic, la mascotte de Sega sur Megadrive. Pourtant, c'est Prince of Persia version Mac qui l'emporte. Un choix qui risque de faire hurler les amoureux de l'Amiga! Sachez que ce n'est qu'au vu des nombreux atouts du déjà célèbre soft de Jordan Mechner que la décision fut prise. Tout d'abord, le jeu n'a pas perdu un iota de son intérêt, il est absolument grandiose. L'adaptation sur Mac a su garder la souplesse de l'animation et l'exemplaire jouabilité qui ont fait la force et la renommée de ce jeu sur les autres machines. Les graphismes, assez simples il est vrai, s'adaptent très bien aux contraintes du Macintosh, quel que soit le modèle. C'est d'ailleurs cette dernière caractéristique qui constitue le meilleur atout de Prince of Persia: on peut y jouer sur à peu près n'importe quel Macintosh de base, avec une version couleur ou monochrome. Aucune des deux versions n'a été négligée, ce qui permet à n'importe quel possesseur de Mac de s'éclater sans retenue... Merci! En fait, ce n'est pas uniquement le jeu qui est récompensé ici, c'est aussi l'ouverture qu'il annonce: le Macintosh sort enfin de son "ghetto" et s'ouvre au monde des jeux vidéo. De plus en plus d'éditeurs s'intéressent à cette machine, et les adaptations de grands hits sur PC ou Amiga commencent à apparaître sur Mac (Willy Beamish, Brainies, etc.). Bien sûr, Zool et Project-X constituent des jeux excellents, mais aucun des deux n'apporte autant dans le monde de la micro. Leur réalisation est impeccable mais ils restent dans le domaine du classique: un shoot'em up et un jeu de plates-formes sur une machine qui en compte déjà un grand nombre.

Marc Menier

Project X de Team 17/Ubi Soft sur Amiga. C'est à coup sûr le meilleur shoot-them-up sur cette machine, mais la jouabilité laisse parfois à désirer.



De nombreux joueurs ont pu croire que Zool (Gremlin) sur Amiga pouvait concurrencer un certain hérisson... Un bon jeu mais trop répétitif.

Même si la solution complète de ce grand hit est déjà parue dans Tilt, tous les possesseurs de Mac ont (ou vont) bien vite installé Prince of Persia sur leur Macintosh. C'est étonnant de voir qu'un jeu aussi simple, et qui offre des décors plutôt dépouillés, arrive à tant nous captiver, et même à long terme. Comme Pac Man ou Space Invaders, Prince of Persia avait déjà marqué bien des micros. Il continue sur Mac!
Olivier Hautefeuille

Meilleure Simulation Sportive Micro

Sensible Soccer

2 LINKS 386 — STRIKER 3



Sensible Soccer (Sensible Software / Mindscape) sur ST

TILT D'OR

Le football revient en force sur vos micros. Des softs qui parviennent même à faire trembler le maître, jusque-là incontesté, j'ai nommé Kick Off. Un superbe Tilt d'or, Sensible Soccer de Sensible Software/Mindscape, suivi de très près par Striker. Entre les deux, Links 386 fait des prouesses.

Cela fait plaisir de voir que, dans le domaine du sport, le ST dispose, avec Sensible Soccer, d'un jeu qui s'affirme comme étant — sensiblement — la meilleure simulation de foot actuellement disponible. Links 386 Pro est un excellent golf, mais la configuration nécessaire (486DX 33 MHz conseillé et Super VGA obligatoire!) en limite l'usage à une population réduite de joueurs. Striker ne dépareillera pas dans cette sélection, même s'il est un cran en dessous du Tilt d'or.
Jean-Loup Jovanovic

Enfin, Kick Off a trouvé à qui parler! Il aura fallu patienter plus de deux ans pour que le miracle ait lieu. Anco est maintenant au pied du mur. On attend sa réaction dans le futur Kick Off 3. Actuellement, le terrain est occupé par Mindscape et son fabuleux Sensible Soccer, le Tilt d'or de cette année sportive. Cette simulation utilise le même principe de visualisation que son aîné (vue plongeante du terrain), en améliorant la représentation des joueurs devenus plus lisibles ici. On peut paramétrer le nombre d'équipes en championnat et en coupe. De plus, on retrouve les joueurs qui ont participé à la dernière coupe d'Europe des Nations... C'est bien plus motivant de diriger Papin ou Klinsmann que de jouer avec des inconnus! Mais c'est sur le terrain que l'on juge un jeu de football. Eh bien, vous ne serez pas déçu! L'action est rapide et, surtout, le contrôle des joueurs est excellent. On n'avait jamais atteint un tel degré de réalisme. Les passes à la nantaise (une touche de balle) sont d'une facilité déconcertante et d'une efficacité diabolique. Comme dans la réalité, plus vous allez vite, plus vous avez des chances de réussir votre dribble. Malgré toutes ses qualités, Kick Off manquait de jouabilité... Sensible Soccer gomme d'un revers de joystick les petits défauts de son prestigieux prédécesseur, ce qui le conduit sans contexte en haut du podium.

En deuxième place, Links 386. C'est à l'heure actuelle le golf le plus abouti pour tous ceux qui possèdent un PC très puissant (SVGA, 33 MHz et 4 Mo de RAM). Evidemment, cela limite considérablement son intérêt puisqu'il ne s'adresse qu'à une minorité de joueurs. Cela dit, ses qualités techniques justifient une telle dépense d'énergie. Avec Links, on entre de plain-pied dans le monde réel. Les options sont nombreuses et les effets de balle filmés sous différents angles sont impressionnants.

Troisième nominé: Striker sur Amiga, un foot très proche de Sensible Soccer, mais au nombre de compétitions trop limité, surtout en mode deux joueurs. Malgré un excellent contrôle de la balle (avec un peu d'entraînement, on peut même marquer des buts en retourné ou avec des têtes plongeantes), il ne peut surpasser le Tilt d'or 92.

Laurent Defrance

Edité par Access, Links 386 offre sur PC des parties d'un réalisme étonnant. Mais attention, seuls les PC puissants pourront vraiment tirer parti de tous les atouts de ce soft.

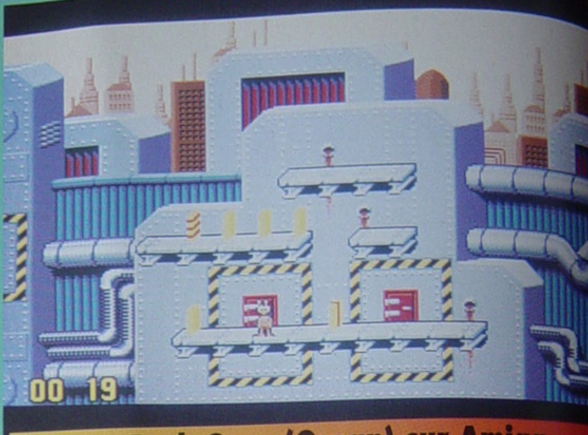
Du football là encore, mais pas aussi performant que Sensible Soccer. Striker (Rage Software) sur Amiga profite d'un contrôle de la balle très précis. Mais pas assez de compétitions...

A mon avis, Sensible Soccer n'est rien d'autre que la nouvelle référence en matière de football sur micro. Ce superbe match reprend tous les atouts du célèbre Kick Off, avec des plus qui vont vous séduire encore davantage, une réalisation plus enlevée et toujours plus de jouabilité... Outre l'aspect fun des matchs, le côté stratégie n'est pas en reste, surtout en ce qui concerne la gestion des équipes.
Douglas

TILT D'OR

Après les Lemmings suicidaires, voici les fourmis travailleuses de Push Over de chez Océan! Difficile de résister à l'attrait de ces petits hyménoptères qui se démènent pour finir à temps leur enchaînement diabolique de dominos. Aucune hésitation possible, c'est un Tilt d'or!

Push Over, de Océan sur Amiga, est génial! Son concept est original, la réalisation est excellente, voilà enfin un jeu qui mêle action et réflexion avec brio. Mais attention, même si la progression de la difficulté est respectée, le jeu s'adresse aux esprits les plus logiques. Il est tout à fait normal que ce soft ait pris la première place devant les deux jeux d'échecs nominés. Il doit cela à son esprit novateur.
Laurent Defrance



Push Over (Ocean) sur Amiga

Push Over

2 GRAND MASTER CHESS   CHESS MASTER 3000 3

En dépit de la qualité des titres en lice, l'attribution du Tilt d'or des jeux de réflexion n'a pas été trop difficile cette année. Push Over (Amiga, ST, PC) a remporté le trophée, suivi de près il est vrai par GrandMaster Chess de Capstone et Chess Master 3000 de Software Toolworks. Push Over est basé sur un principe simple en apparence: une fourmi doit parvenir à réaliser un «écroulement» continu de dominos. A vous de déplacer les dominos, de tirer parti des capacités particulières de certains (pont, bloqueur, explosif, ascenseur, etc.) et de pousser ensuite sur le bon domino pour que tout s'enchaîne d'une seule poussée. Le chronomètre qui égrène inlassablement les secondes ajoute encore au stress. Push Over combine un challenge passionnant, une réalisation très soignée pour un jeu de réflexion, une ergonomie parfaitement naturelle et une progression de difficulté remarquablement menée, le tout saupoudré d'une bonne dose d'humour. De plus, le jeu est original - ce qui s'est d'ailleurs révélé déterminant dans le combat mortel qui l'opposait à GrandMaster Chess qui se retrouve en deuxième position. Il faut dire que ce dernier dispose aussi d'atouts considérables. Non content d'être le plus fort jeu d'échecs sur micro, il offre en outre une superbe visualisation en SVGA qui rend enfin lisible le plateau 3D, des bruitages évolués et surtout une adaptation exceptionnelle au niveau de chacun: GrandMaster Chess passe sans peine du joueur de première catégorie au débutant, sans perdre une certaine intelligence de jeu, ce qui est une grande première en matière d'intelligence artificielle. Ajoutez encore une évaluation ELO en partie normale (autre grande première) et vous comprendrez notre enthousiasme. Seule la nature trop «classique» du jeu l'a d'ailleurs empêché de conquérir la première marche du podium.
Face à cette débauche de qualités, le troisième nominé, Chess Master 3000, ne baisse pas les bras. Très fort lui aussi, il offre des «personnalités» paramétrables qui permettent de varier beaucoup le style de jeu (stratégique, tactique, vision très profonde, grande connaissance des ouvertures, etc.). Les options sont d'une richesse incroyable et les trois «formes» (disquettes DOS ou Windows, CD-ROM) complètent ce riche éventail. Tout cela n'était néanmoins pas suffisant pour surpasser Grand Master Chess...

Jacques Harbonn

Chess Master 3000 sur PC, un jeu d'échecs signé Software Toolworks/ Mindscape, propose des adversaires très variés. Un cran en dessous de Grand Master Chess.



Grand Master Chess (Capstone/Accolade) sur PC, voilà le jeu d'échecs le plus abouti du moment. Quelle que soit la force sélectionnée, il joue avec intelligence... Un hit!

Enfin un vrai jeu de stratégie. Ce que j'ai tout particulièrement apprécié dans Push Over, c'est la difficulté croissante des missions. On se creuse vraiment la tête pour trouver les bonnes combinaisons. Un petit regret tout de même: il est dommage que le temps soit limité, car on est souvent obligé de recommencer le même tableau un grand nombre de fois. Un jeu amusant, surtout lorsque l'on y joue à plusieurs.
Thomas Alexandre

Le Rédacteur 4

TILT D'OR

Meilleur Jeu de Création Micro

2 REAL 3D JUNIOR — VOLUMM 4D 3

Avec Le Rédacteur 3, Dominique Laurent et son équipe avaient déjà fait très fort. Le Rédacteur 4 (Epigraf) va encore plus loin. Il propose le premier intégré sur Atari ST architecturé autour d'un traitement de texte surpuissant, et capable de se mesurer avec les meilleurs softs PC ou Mac!

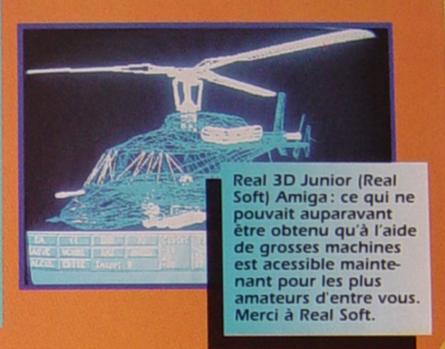
Fichier Edition Règle Style Bloc Options Graphisme Dico Int
E:\LEREDAC4.NB\EXEMPLES\FINALE91.LIB
LIGNE: 12 L/P: 13/57 COL: 5 SIGNES: 1729 [] ◊2◊ 03/11/92

LA GUERRE DES MOTS N'AURA PAS LIEU

Ce serait un beau raffut si, dans un dictionnaire, les mots se reprochaient les uns aux autres leurs étymologies alambiquées, leurs pedigrees cosmopolites, les chemins et les ruses grâce auxquels ils ont émigré, puis se sont établis et imposés dans notre langue. J'imagine un Fahrenheit traitant l'hidalgo de rastaquouère, tandis que le koulak se gausserait du Fellah, lequel qualifierait de pignouf un rouni qui se moquerait des moucharabiehs méditerranéens...

Heureusement aussi improbable que la révolte des joujoux, la guerre des mots serait navrante. Qu'elle ravage les dicos, et, quelles que soient son ampleur et, ensuite, les résipiscences des vocables les plus exaltés, c'en serait fini de la sagesse du verbe.

Le Rédacteur 4 (Epigraf) sur Atari ST



Real 3D Junior (Real Soft) Amiga: ce qui ne pouvait auparavant être obtenu qu'à l'aide de grosses machines est acessible maintenant pour les plus amateurs d'entre vous. Merci à Real Soft.

Le Tilt d'or 1992 des logiciels de création, c'est l'exceptionnel Rédacteur 4 d'Epigraf pourtant opposé à un challenger redoutable, Real 3D de Realsoft. Troisième nominé, Volumm 4D de Volumm était un peu à la traîne face à ces deux monstres sacrés. Le Rédacteur 4 est le premier "intégré" disponible sur Atari ST. La pierre de voûte du programme, c'est un traitement de texte étonnant. En dehors du correcteur grammatical, il ne lui manque rien: gestion de plans, de tableaux et de formules mathématiques, correcteur orthographique polyglotte, conjugueur, dictionnaire de synonymes, polices variées (éditeur fourni), gestion de repères, de commentaires, d'abrégés, archivage, analyse de texte, gestion complète des images, paramétrages ultra complets, recherche/remplacement recherchant tout (texte, attributs, fontes, taille, type, niveau, caractères spéciaux, etc.), publipostage, et bien d'autres choses encore. Cette richesse se double d'une vitesse hallucinante. Le Rédacteur 4 sur un simple ST fait mieux que le couple Winword 2/Windows 3.1 sur un gros PC! Intégrés aux côtés de ce traitement de texte génial, on découvre encore un tableur, une base de données performante, un excellent programme de communication et un logiciel de dessin, qui entretiennent des relations privilégiées (transport direct d'un document d'un module à l'autre par le saisir/poser, sans aucune perte d'information).

Real 3D a été forcé de s'incliner devant tant d'atouts. Pourtant, il est lui-même exceptionnel. Logiciel de dessin et d'animation 3D, il offre à un prix grand public (dans sa version Junior) des fonctions qui feraient rêver plus d'un logiciel 3D professionnel. Ainsi, le programme reproduit avec fidélité les interactions entre lumière et matériaux: sources lumineuses illimitées de couleur paramétrable, mapping et ray tracing incroyable sans diminuer la réflexion et prenant en compte les lois de l'optique (un verre grossissant grossit réellement!).

En comparaison, Volumm 4D, lui aussi dédié à la création 3D, apparaît plus restreint. Il mérite cependant sa place sur le podium grâce à sa rapidité de traitement, la possibilité de travailler en mode spline et la gestion du SVGA sans restriction, le tout pour un prix très inférieur aux logiciels équivalents sur PC.

Jacques Harbonn



Pour ma part, je suis tellement habitué à mon traitement de texte et à Windows sur PC que je n'investirai pas dans Le Redacteur 4... Cela dit, tout à fait d'accord pour qu'il soit Tilt d'or, c'est une petite merveille sur ST! Passionné par tout ce qui touche au graphisme, j'ai vraiment craqué pour le monde virtuel de Real 3D. Créer un objet, une loupe et laisser l'ordinateur faire le zoom, c'est génial!
Olivier Hautefeuille



Volumm 4D (Volumm) sur PC reste un cran en dessous de Real 3D. Principal défaut, il ne gère pas le ray tracing. En revanche, aucun problème avec le SVGA.

Il y a longtemps, pour taper mes articles, j'utilisais First Word Plus. Ensuite, je suis passé au Rédacteur 3... Pas mal. Mais avec Le Rédacteur 4, j'ai vraiment explosé de joie! Non seulement le traitement de texte est de bonne qualité, mais voilà aussi des intégrés bien conçus. Et en plus, le tout tourne très vite sur mon Atari ST. Un régal! En bref, je suis de tout cœur avec ce Tilt d'or.
Marc Lacombe

TILT D'OR



36 15 code France 3, rubrique Micro Kid's, 36 15 code tilt...., voici le résultat du vote des lecteurs de Tilt et téléspectateurs de Micro Kid's. Le grand gagnant est... Epic sur Amiga, Atari ST et PC, de Sensible Software et distribué par Ocean . "Un grand jeu qui manie stratégie et animation hyper puissante... je craque!" ou "C'est la première fois que mon PC 386 est aussi rapide...", voilà ce sont deux des remarques qui accompagnaient souvent vos votes ! Un Tilt d'or Micro Kid's décroché par Epic, voilà qui fera plaisir aux très nombreux amateurs de combats spaciaux 3D!

Epic (Sensible Software/Ocean) sur Atari ST, Amiga et PC

Epic

Ce superbe jeu vous propose l'enchaînement de missions qui se calent sur un scénario très proche de celui de la Guerre des étoiles. Côté stratégie, Epic marque déjà un bon point. Il ne profite pas de la qualité exceptionnelle de sa réalisation pour oublier de vous offrir une aventure bien orchestrée que l'on a plaisir à suivre au fil des missions. Ainsi, tout au long des six phases de l'aventure, il faudra gérer l'armement, étudier les cibles, mettre au point de véritables "ordres de missions". Il sera, par exemple, très utile de détruire certains convois qui suivent les voies de communication, uniquement pour retarder l'ennemi. Autre richesse du scénario, impossible de détruire une cible si l'on a pas auparavant annihilé les générateurs de boucliers qui la protège... Voilà qui nous rappelle encore une fois les célèbres épisodes de la Guerre des étoiles!

Mais plus encore que tout cela, c'est finalement la réalisation technique exceptionnelle d'Epic qui vous a séduit. L'univers 3D de ce jeu est superbe. La rapidité des animations est telle que le joueur débutant aura du mal à suivre l'action. Et sur PC, ne craignez pas que votre machine ne suive pas la route. Même les 286 arriveront à vous épater. Les vues dont peut profiter le pilote sont nombreuses et permettent de toujours adapter la vision extérieure au type de combat que l'on mène.
Enfin, c'est la qualité non moindre de la bande-son qui vous a séduit dans ce grand hit. Sur PC, la Sound... ter s'en donne à cœur joie. T... laser, explosions, il ne manqu... les dialogues digitalisés.
Sur ST ou Amiga, les bruitag... là encore de grande qualité. S... en ce qui concerne la musiqu... d'introduction, un concert à v... liquéfier le tympan!
ST, Amiga ou PC, Epic aura ... l'année 92 dans le domaine d... l'action 3D. Comme le signal... des votants pour ce Tilt d'or M... Kid's micro: "J'avais craqué p... Wing Commander, j'ai super... pour Epic!"

Street Fighter II



Non content d'être élu Tilt d'or du meilleur jeu de combat sur console, Street Fighter II de Capcom sur Super Famicom a aussi décroché la palme du Tilt d'or SuperGames Show. Pendant toute la durée du salon, tout visiteur du stand et participant au grand championnat organisé par Micro Kid's et Consoles+ ont déposé dans les urnes leur bulletin... Des centaines de votes qui ont été dépouillés la dernière journée. Résultat : le plus "show" des beat-them-all une fois de plus au sommet du podium.

Street Fighter II (Capcom) sur Super Famicom

Capcom n'avait pas fait très fort avec son Magic Sword sorti il y a eu de temps... Mais avec Street ighter II, l'éditeur prouve bien mieux qualité de ses programmeurs. De action à vous couper le souffle, des ombats hyper maniables, des prites, des graphismes et animaons haut de gamme, voilà bien un dispensable qui n'est pas passé aperçu aux yeux des testeurs de onsoles+ et de la grande majorité es visiteurs du SuperGames Show ! treet Fighter II, c'est une suite de combats tous plus redoutables les uns que les autres. Tous les ennemis ont leurs particularités et obligent le joueur à sans cesse peaufiner son style. Car c'est l'un des meilleurs atouts de cette cartouche : son "intelligence" ! En effet, inutile ici de frapper comme une brute. Ce qui compte surtout, c'est de travailler toutes les techniques de combat offertes, d'apprendre à manier la manette. Avec Street Fighter II, les plus gros "casseurs" spécialistes du beat-them-all risquent de perdre les pédales aux premières minutes de jeu. Ils devront alors étudier toutes les combinaisons de touches pour manier parfaitement les attaques et parades.

Côté réalisation, le nombre de sprites dessinés pour cette console est littéralement hallucinant. Ils sont en plus tous de bonne taille, et toutes les attitudes des personnages sont les mêmes que celles que l'on connaissait de la version arcade. A aucun moment la console ne semble être dépassée par la puissance du programme. Lorsque l'on explose un personnage, certains croyaient que le ralenti de l'action était dû à un manque de puissance de la Super Nintendo... Eh bien, pas du tout ! C'est un ralenti "programmé", un effet qui ajoute encore à la mise en scène des combats. Une dernière remarque : pour pouvoir profiter de l'intégralité des scènes finales, il vous faudra vaincre tous les adversaires de la cartouche sans avoir connu une seule défaite, et ce, dans le niveau de difficulté le plus élevé. Bon courage !

Bien sûr, vous venez de lire les fameuses pages des Tilt d'or 92, le top du top micro et console ! Mais serait-ce là les seuls cartouches ou logiciels qui ont marqué l'année ? Non, il en est bien d'autres qui risquent tout autant de vous séduire. Classé par rubriques, ce Guide vous offre donc une sélection de quelque 251 jeux, tous très bien notés par les rédactions de Consoles+ et Tilt.
Pour chacune des rubriques, shoot-them-up, aventure, sport, création, etc., une introduction retrace avec précision le combat qui s'est mené au fil de l'année entre les différents hits en compétition. Ensuite, à vous d'étudier les fiches qui vous intéressent, de prendre note des diverses versions qui existent pour un même jeu, de comparer les indications concernant le graphisme, l'animation, les bruitages... Vous remarquerez vite que toutes les notes données aux titres sur consoles ont été ramenées sur 20. Pourquoi avoir modifié le système de notation en pourcentage de Consoles+? Tout simplement pour que tous ceux qui sont passionnés et par les consoles et par les micros puissent comparer un même jeu sur deux formats différents. Mais amateurs du 100%, ne craignez rien... Les tableaux qui vous attendent en page 99 vous offrent toutes les notes attribuées par 15 numéros de Consoles+, et en pourcentage s'il vous plaît !

Beat-Them-All Console

Parfois, les joueurs ont envie de décharger leur agressivité en détruisant tout ce qui passe à leur portée. Pour répondre à ce besoin primaire et néanmoins primordial, on a inventé les beat-them-all. Dans ce domaine, l'année 1992 aura vu l'avènement des consoles avec, en tête, l'onéreuse Neo Geo, suivie de très près par la Super Nintendo. Cette dernière dispose d'une gamme de jeux nettement plus fournie et surtout d'un atout de taille, l'incroyable Street Fighter II !

Beat-them-all ! En bon français, cela signifie grosso modo "cassez-leur la gueule à tous". D'emblée, on sait à quel genre de jeux on a affaire. Si vous aimez réfléchir, prendre votre temps et que vous considérez l'heure du "tea" comme sacrée, cette rubrique n'est pas faite pour vous. Pour une fois sont à l'honneur les joueurs qui ont su rester simples — certains détracteurs diraient débiles mais c'est loin d'être le cas. Contrairement à la croyance populaire, les beat-them-all ne sont pas un catalyseur de violence mais bel et bien un moyen de se reposer les méninges. Cela étant dit, on ne sait plus où donner de la tête cette année vu le nombre important de jeux de qualité. Pour ne citer que les grosses pointures, il y a Street Fighter II (Super Nintendo), Mutation Nation (Neo Geo), Fatal Fury (un jeu de combat sur Neo Geo noté) mais aussi Battletoads sur NES, Castlevania II sur Game Boy et Alisia Dragoon sur Megadrive. Pour la petite anecdote, il est amusant de voir que les beat-them-all sont finalement des jeux très conviviaux dans la mesure où, le plus souvent, ils offrent une option deux joueurs. Cela permet des affrontements entre amis et même, pourquoi pas, des compétitions. Pour en finir, je dirais qu'avec l'avalanche de jeux qui nous attend l'année prochaine, les joypads risquent de souffrir. A bon entendeur, salut!

Marc Menier

ALISIA DRAGOON

Megadrive

Intérêt	18
Graphisme	18
Animation	16
Bruitages	17
Prix	D



La Fille du Tonnerre, tel est votre nom ! Et il faut dire que vous ne l'avez pas volé, vu que vous avez la fâcheuse manie de projeter des éclairs à tout bout de champ sur vos adversaires. L'univers dans lequel vous évoluez est peuplé de créatures toutes plus répugnantes les unes que les autres. Il va falloir faire le ménage. Une fois n'est pas coutume, votre tir se dirige automatiquement sur l'ennemi, il faut simplement bien gérer sa puissance. Pour vous aider dans votre aventure, des animaux mythiques apparaissent sur commande. Un bon appui pour héroïne en détresse.

L'AVIS DE CONSOLES+. Attention, chef-d'œuvre ! Le style d'Alisia Dragoon est original, très proche des "mangas" japonais. Lors de sa sortie, c'était sans conteste le jeu du moment sur Megadrive. C'est une bonne idée d'avoir mis des créatures pour aider l'héroïne. Cette option mise à part, les nombreux passages secrets garantissent une bonne durée de vie pour ce jeu. A conseiller aux joueurs un peu myopes.

GRAPHISME. Somptueusement réussi. Alisia propose les plus beaux graphismes qu'il ait été donné de voir jusqu'à présent sur MD.

ANIMATION. Rien de bien particulier, si ce n'est les éclairs que vous générez qui sont auto-guidés, très pratique lorsqu'on est encerclé.

BRUITAGES. Les mélodies sont absolument superbes ! La bande-son n'a pas été négligée par les programmeurs, c'est un bon point (cartouche Sega).

BATTLETOADS

NES, Game Boy

Intérêt	17
Graphisme	17
Animation	16
Bruitages	14
Prix	D



Décidément, les programmeurs prennent un malin plaisir à transformer de paisibles créatures en guerriers redoutables. Après les tortues, c'est au tour des crapauds de devenir des "bêtes" de combat aux muscles bien huilés. A grand coups de pied et de poing palmés, taillez-vous un chemin à travers le royaume de la maléfique reine noire. Robots bipèdes crachant des lasers, fleuve de lave ou puits sans fond, nombreux seront les obstacles qui vous barreront la route.

L'AVIS DE CONSOLES+. Battletoads a de nombreux points communs avec plusieurs jeux faisant référence, mais il n'a conservé que le meilleur de chacun d'entre eux. C'est surtout la jouabilité qui fait ressortir ce jeu du lot. Le mélange beat-them-all/plates-formes est réalisé avec harmonie. Une des grandes qualités de Battletoads reste sa variété.

GRAPHISME. Pour une fois, la présentation est soignée avec une belle introduction entièrement animée et d'excellentes séquences spectaculaires. Les sprites sont trop petits, même pour une NES.

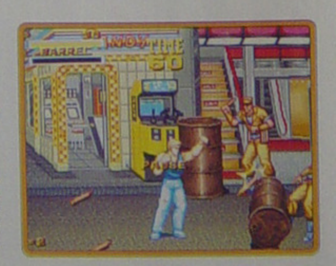
ANIMATION. Les personnages sont très bien animés. Le reste est de bonne qualité, sans proposer quelque chose de nouveau.

BRUITAGES. C'est le point faible du jeu. Bien souvent, les programmeurs négligent cet aspect. Les musiques n'ajoutent rien à l'ambiance sonore, les autres effets sonores sont plutôt bons (cartouche Tradewest).

BURNING FIGHT

Neo Geo

Intérêt	17
Graphisme	15
Animation	16
Bruitages	16
Prix	G



Comme c'est souvent le cas, l'histoire de Burning Fight est réduite à sa plus simple expression puisqu'il s'agit tout simplement, seul ou bien à deux, de nettoyer la ville des malfrats qui l'infestent. Que les grosses brutes fassent craquer leurs poings, la baston commence : coups de poing, coups de pied, coups de boule, ça castagne sec ! Les voyous sont nombreux mais vous disposez d'arguments percutants. Attention quand même à ceux armés de couteau, de pistolet ou, pire, de dynamite ! Et puis dans la mêlée générale, regardez qui vous frappez avant d'abattre votre équipier.

L'AVIS DE CONSOLES+. C'est une réussite indéniable, à jouer de toute urgence ! Bien que la réalisation ne soit pas extraordinaire, le plaisir de jouer est présent et c'est ce qui compte avant tout. C'est un vrai délice que de pouvoir tout détruire sans remords dans les magasins de vêtements ou de porcelaine. Casser quelques nez, rien de tel pour se défouler !

GRAPHISME. Ils sont assez moyens mais cela ne nuit pas tellement au jeu. Assez étrange quand on connaît la puissance de la machine.

ANIMATION. Le scrolling est fluide, les personnages bougent plutôt bien et les coups sont très variés. Pas de ralentissements, le contraire aurait été étonnant sur cette machine.

BRUITAGES. Avec des musiques très hard rock qui ponctuent l'action, la bande-son de Burning Fight va vous faire éclater les tympans (cartouche SNK).

CASTLEVANIA II
Game Boy



Intérêt	15
Graphisme	15
Animation	14
Bruitages	17
Prix	C

Le héros au fouet magique est de retour! Non, il ne s'agit pas d'Indy mais de Christopher Belmont, le même qui, dans ses précédentes aventures, avait fait subir au comte Dracula sa plus grande défaite (une bonne droite dans les canines). Pour se venger, celui-ci a kidnappé le fils de Christopher. Il est grand temps de déterrer le fouet de guerre; Belmont compte bien se venger, cher comte! Toujours autant de monstres à détruire et de pièges à éviter, le château de Dracula est une place immense et ô combien dangereuse.

L'AVIS DE CONSOLES+. Un jeu qu'il est bon d'avoir chez soi! L'utilisation du fouet et la destruction de candélabres pour récupérer des bonus avaient déjà rendu le premier épisode célèbre. Castlevania II est, sans conteste, ... voie de son aîné, c'est-à-dire celle ... Un jeu unique en son genre et qui a ... d'être riche en possibilités.

GRAPHISME. Les décors, lugubres ... sont très soignés. Les monstres aussi ... représentés malgré la taille de l'écran.

ANIMATION. Rien de très attrayant ... nouveau. Les déplacements du héros sont ... lents, heureusement cette faiblesse technique ... nuit pas trop à la jouabilité.

BRUITAGES. Des musiques très ... qui vous poussent à aller de plus en plus ... est rare de voir un jeu sur Game Boy qui ... envie de mettre le volume à fond (cartouche Konami).

DOUBLE DRAGON II
Game Boy



Intérêt	16
Graphisme	16
Animation	15
Bruitages	15
Prix	C

Billy et Jimmy sont deux frères experts en arts martiaux, deux jeunes gens de la banlieue comme il y en a tant. En clair, mieux vaut ne pas se frotter à eux. Dans Double Dragon, ils avaient mis une bonne raclée au gang des guerriers de l'Ombre noire. Dans Double Dragon II, Billy est accusé à tort du meurtre d'un des membres de leur propre gang. "Va y avoir du sang sur le trottoir", comme le chantait si bien Bernard Lavilliers. Les coups pleuvent et ne se ressemblent pas: coups de genou, de poing, de pied et strangulations, les frères terribles connaissent la musique.

L'AVIS DE CONSOLES+. Bien qu'un peu répétitifs, les combats n'engendrent pourtant aucune monotonie et sont très amusants. Un bon beat-them-all, qui a su rester fidèle à l'original qui sévit encore en salle d'arcade.

GRAPHISME. C'est une Game Boy, ... noir et blanc et pourtant les graphismes ... qualité. On distingue nettement les personnages. C'est incroyable de voir les progrès qu'ont ... les jeux en très peu de temps!

ANIMATION. Les sprites sont suffisamment grands (toutes proportions respectées) pour ... les combats soient vivants et surtout ... visibles à l'écran. Le scrolling est quant ... moyen, sans plus.

BRUITAGES. Des musiques dynamiques soutiennent l'action tout au long des ... On en a entendu toutefois de meilleures ... Game Boy (cartouche Acclaim).

FATAL FURY
Neo Geo



Intérêt	18
Graphisme	18
Animation	18
Bruitages	18
Prix	F

Bien avant Street Fighter II sur Super Famicom, la Rolls Royce des consoles possédait déjà son jeu de combat totalement délirant, Fatal Fury. Le principe du jeu est exactement le même que celui de SFII mais malheureusement le nombre de coups et de personnages disponibles est moins important.On retrouve encore le système de coups spéciaux activés par une combinaison à la manette qui font la joie des amateurs de sensations fortes. Il est possible de jouer à deux, ensemble ou l'un contre l'autre.

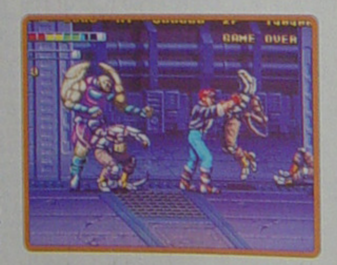
L'AVIS DE CONSOLES+. Fatal Fury est beau, techniquement parfait, et c'est de loin le concurrent le plus sérieux du grand Street Fighter II. Résultat du test: il est génial mais ne détrône pas SFII, à cause essentiellement d'une jouabilité et d'une variété plus restreintes. ... qu'il en soit, ce jeu reste un must ... salles d'arcade. N'est pas une Neo Geo ... veut.

GRAPHISME. Des décors à vous couper le souffle, des personnages aussi grands ... détaillés, Fatal Fury est visuellement un bijou.

ANIMATION. On voit mal comment ... programmeurs pourraient faire mieux, ... avec des sprites d'une telle taille. Le scrolling est impeccable. Du très bon travail.

BRUITAGES. On a l'impression de ... un dessin animé. Des voix digitalisées ... et même une chanson genre mélopée ... fond sonore. La bande-son est d'une qualité exceptionnelle (cartouche SNK).

MUTATION NATION
Neo Geo



Intérêt	17
Graphisme	18
Animation	18
Bruitages	17
Prix	G

Histoire classique pour un jeu de baston qui ne l'est pas moins, Mutation Nation est assez proche de Robo Army. Cette fois, il faudrait plutôt dire encore une fois, vous jouez le rôle de deux adeptes des arts de combat qui sont revenus en ville pour briser du mutant. Un programme enchanteur quand on connaît les talents de nos deux compères. Du simple coup de poing à la boule d'énergie meurtrière, ils connaissent leur métier sur le bout des…poings.

L'AVIS DE CONSOLES+. Mutation Nation est sans exagération un très bon beat-them-all. La Neo Geo atteint quasiment la qualité des bornes d'arcade (et le prix aussi…). Quel dommage cependant qu'il n'y ait que peu de coups disponibles. Mis à part les coups spéciaux qui sont très spectaculaires, on passe ... temps à appuyer sur un bouton. D'accord, ... réflechit pas dans ces jeux, mais à ce ... Une mention spéciale pour le mode ... joueurs.

GRAPHISME. Comment ne pas ... extase devant ces images. De l'arcade ... cile.

ANIMATION. Un vrai travail d'orfèvre ... un seul instant le scrolling n'est ... saccadé. La Neo Geo est intouchable.

BRUITAGES. Ils sont du même acabit ... graphismes, apocalyptiques! Les voix ... personnages sont criantes, que dis-je, ... de vérité, surtout après un bon coup ... dans le ventre (cartouche SNK).

WORLD HEROES
Neo Geo



Intérêt	18
Graphisme	18
Animation	18
Bruitages	18
Prix	F

SNK a fait appel à la société Alpha pour concocter le simili-Street Fighter II de la Neo Geo. Son nom: World Heroes. Les ressemblances sont frappantes. SNK voulait un jeu de combat plus fort que SF II. World Heroes propose 8 personnages. Les styles de combat sont très variés: catcheur américain, escrimeuse française, ninjas japonais, lutteur mongol, soldat de l'armée allemande, moine russe… Chaque guerrier possède des coups spéciaux, difficiles à maîtriser, mais quand ça marche, le résultat est destructeur.

L'AVIS DE CONSOLES+. World Heroes est presque meilleur que SF II, mais ce dernier détient toujours la palme de la jouabilité. World Heroes, en revanche, est plus délirant. Il faut voir le moine Rasputin aux mains ... étrangler ses adversaires… Si vous ... SF II, World Heroes est fait pour vous ... jeu de la même veine, moins difficile ... spectaculaire.

GRAPHISME. Quel reproche ... faire? Il suffit de savoir que le jeu ... dans les salles d'arcade pour évaluer ... des graphismes.

ANIMATION. L'animation des ... est rapide, fluide et ultraprécise, c'est ... pour un jeu de combat qui joue sur ... de votre acuité visuelle.

BRUITAGES. Une ambiance très ... autant dans les musiques que dans ... sonores (cartouche Alpha).

RUSHING BEAT
Super Famicom

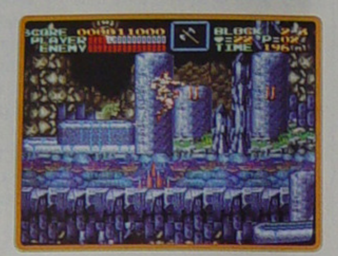
Intérêt	17
Graphisme	17
Animation	16
Bruitages	15
Prix	E



Ça ressemble à du Final Fight, ça a le goût du Final Fight mais ce n'est pas du Final Fight, et, de plus, on peut y jouer à deux simultanément. Jaleco ne s'en cache pas: elle a voulu réaliser un beat-them-all classique mais avec une option deux joueurs, ce qui relance tout l'intérêt du jeu, bien sûr. Les coups que l'on porte sont nombreux et, surtout, les enchaînements se font automatiquement. Résultats spectaculaires pour un minimum d'efforts. En plus des projections et des coups spéciaux, vous pouvez récupérer au cours du jeu différentes armes et des bonus.
L'AVIS DE CONSOLES+. Rushing Beat est un excellent jeu, à recommander aux amateurs de castagne qui ne possèdent pas encore Street Fighter II (s'il en existe encore). Bien réalisé, rapide et maniable, c'est un bon beat-them-all où vous aurez plaisir à briser des raclures en compagnie d'un ami.
GRAPHISME. De somptueux décors mais les ennemis sont en fait peu variés: ils gardent parfois le même aspect en changeant seulement de couleur. Un peu décevant comme astuce, surtout qu'elle ne trompe personne.
ANIMATION. La cartouche propose quelques effets très réussis mais les mouvements des personnages manquent de fluidité.
BRUITAGES. Ils sont assez réalistes. De plus, une bande-son en boucle vient s'y greffer à chaque niveau pour compléter l'ambiance brutale qui règne dans Rushing Beat (cartouche Jaleco).

SUPER CASTLEVANIA IV
Super Nintendo

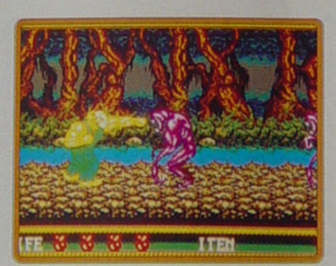
Intérêt	18
Graphisme	19
Animation	15
Bruitages	17
Prix	E



Dernière nouvelle, on ne tue plus les vampires avec une croix, mais bel et bien avec un fouet! C'est l'arme de prédilection de Belmont, un aventurier pur et dur qui préfère l'action aux sermons. Et de l'action, il y en a dans Super Castlevania IV: avant de rencontrer le grand Dracula en personne, vous devrez affronter sa légion de damnés. Démons, ghoules et squelettes, ce n'est qu'un avant-goût de ce qui vous attend dans ce château maléfique bourré de pièges et de passages secrets.
L'AVIS DE CONSOLES+. Cette cartouche est indispensable pour tous les possesseurs de Super Nintendo. Super Castlevania IV est géant! Les graphismes superbes et les musiques tirent pleinement parti des capacités de la machine. Malheureusement, le jeu se termine assez facilement. Les joueurs "professionnels" qui sont rompus aux techniques des beat-them-all risquent d'être déçus.
GRAPHISME. Un travail pour le moins impressionnant. La palette de couleurs est savamment utilisée pour des effets de transparence impressionnants. Certains éditeurs feraient bien d'en prendre de la graine.
ANIMATION. Pas de ralentissements notables mais le scrolling et l'animation des sprites sont un peu saccadés.
BRUITAGES. La Super Nintendo donne la pleine mesure de son talent. Les bruitages ne sont pas réalistes, en revanche, les musiques sont somptueuses (cartouche Konami).

SPLATTER HOUSE II
Megadrive

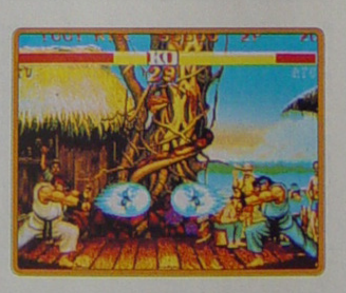
Intérêt	13
Graphisme	13
Animation	14
Bruitages	15
Prix	D



Qui ne connaît pas Jason, le tueur sanguinaire invincible toujours coiffé d'un masque de gardien de hockey? Allez, un petit effort, tant de navets sont sortis au cinéma. A l'origine sur PC Engine, ce jeu tiré du film avait fait alors sensation. Dans la version Megadrive, on retrouve tout les éléments "gore" de la version NEC avec des membres arrachés, des coups de hache et une bonne dose d'hémoglobine comme dans tout bon film d'épouvante. Cette fois-ci, Jason est du côté des "good guys" et il doit fouiller une maison de fond en comble pour retrouver une pauvre fille prisonnière. Ah, le doux bruit de la tronçonneuse le soir au fond des bois…
L'AVIS DE CONSOLES+. Après quelques parties bien gore, le résultat est plutôt décevant! Le contrôle de Ricky (Jason dans le jeu) est médiocre et le jeu difficile. Rien de bien nouveau par rapport à l'ancien Splatter House. Les graphismes sont peu soignés, sanglants mais peu soignés.
GRAPHISME. Des décors de bonne facture mais la palette de couleurs est trop limitée. Le résultat est loin d'être satisfaisant. Un effort, messieurs les programmeurs!
ANIMATION. La taille des sprites est honorable. Le scrolling est de bonne qualité. Il n'y a pas grand-chose à redire, c'est convenable.
BRUITAGES. Ils viennent renforcer une ambiance gore assez originale, comme on aimerait en voir plus souvent (cartouche Namco).

STREET FIGHTER II
Super Nintendo

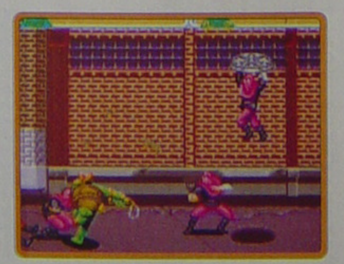
Intérêt	19
Graphisme	18
Animation	17
Bruitages	17
Prix	F



Street Fighter II est LE jeu de combat en salle d'arcade. Un succès unanime remporté grâce à une jouabilité extraordinaire. La conversion sur Super Famicom est réussie: on retrouve tous les personnages, les nombreux coups possibles, la palette de couleurs, les décors. Vous allez pouvoir faire des combats démentiels seul ou contre un ami. Blanka, Chiun Li, Vigo et les autres vous attendent de pied ferme (en pleine tête)!
L'AVIS DE CONSOLES+. Attention, cartouche dangereuse! La conversion de ce méga hit d'arcade est excellentissime! Avec une jouabilité sans égale et un nombre de coups différents incroyable, les combats ont une intensité qu'on ne retrouve dans aucun jeu sur console actuellement. Street Fighter II est LA référence en matière de jeux de combat et devance de loin ses adversaires. Commencez à économiser dès maintenant car cette cartouche est grandiose. C'est la cartouche ayant la meilleure jouabilité jamais conçue.
GRAPHISME. Les sprites sont fidèles à l'arcade, colorés et de grande taille. Quant aux décors de fond, ils sont splendides.
ANIMATION. En arrière-plan, il y a toujours de petites animations dans le décor. Les mouvements des protagonistes sont très expressifs.
BRUITAGES. Kïais, bruits d'impacts et autres hurlements gutturaux viennent se greffer sur un fond sonore au demeurant fort agréable (cartouche Capcom).

TMNT : TURTLES IN TIMES
Super Famicom

Intérêt	16
Graphisme	16
Animation	16
Bruitages	10
Prix	F



Cowabunga! Les tortues ninjas débarquent sur la Super Famicom! L'abominable Shredder a dérobé la statue de la Liberté et, grâce à une machine à voyager dans le temps, s'est refugié dans le passé. Prenez vos nunchakus, les saïs et votre katana, il est grand temps d'aller sauver le monde! Vous retrouverez dans ce jeu tous vos héros préférés: Donatello, Michaelangello, Bongo et Mollo…
L'AVIS DE CONSOLES+. TMNT est une cartouche inégale sous bien des aspects. D'un côté, elle innove réellement et apporte beaucoup. Il est possible de s'entraîner, le jeu est bourré de petites animations annexes qui le rendent très vivant. La jouabilité est excellente. En revanche, la réalisation, elle, n'est pas toujours irréprochable. En effet, certains niveaux sont superbes, d'autres franchement laids. Cette cartouche donne vraiment l'impression d'avoir été bâclée.
GRAPHISME. Dans l'ensemble, les décors et les sprites sont très satisfaisants. Certains niveaux sont cependant médiocres. Il y a de quoi rester dubitatif, pour le moins.
ANIMATION. Une myriade de détails et d'actions animées avec talent. Des zooms spectaculaires. Seule ombre au tableau, une gestion des sprites qui pose quelques problèmes.
BRUITAGES. Une bouillie sonore décevante. Comment les programmeurs ont-ils pu laisser passer une telle erreur, on s'interroge? (cartouche Konami).

Shoot-Them-Up Console

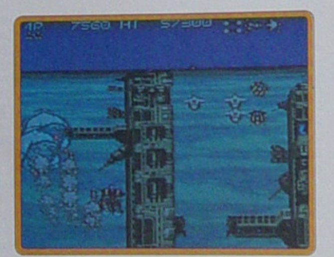
Accrochez-vous à vos joypads car voici la sélection impitoyable des shoot-them-up sur console. Le choix a été dur, étant donné l'abondance de ces jeux mais le résultat en valait la peine. Avec des titres phares comme Axelay et Super Aleste sur Super Famicom, Twin Bees sur PC Engine et le fabuleux Last Resort sur Neo Geo, on peut dire que 1992 n'aura pas été avare en bons jeux. Et quand on pense que le meilleur n'a pas encore débarqué, l'avenir des shoot-them-up promet d'être radieux.

Les shoot-them-up sont des jeux intemporels. Cela fait des années qu'ils existent, on pouvait même y jouer avant l'avènement de la micro familiale, et pourtant, malgré des améliorations dans la forme, le fond reste le même: tirer sur tout ce qui bouge tout en évitant de périr dans l'opération. Bien sûr, les jeux d'aujourdh'ui n'ont plus rien à voir avec le tout premier Galaxian et laissent présager un avenir radieux, mais quelle que soit la complexité du jeu, ou bien sa forme, on revient toujours à la même constatation: tout est une question de réflexes. Pour être un bon joueur, pas besoin d'être bardé de diplômes, il faut juste avoir des réflexes aiguisés. Savoir surveiller son vaisseau et, en même temps, les mouvements de l'adversaire, voilà le secret! Il ne faut pas se focaliser sur un seul point de l'écran mais garder constamment une vue globale du jeu. Si vous appliquez cette méthode, vous aurez le plaisir de voir vos ennemis tomber comme des mouches sous les feux de vos blasters, canons et autres engins de mort... Jouer aux shoot-them-up, cela s'apprend. Ce n'est pas le prem venu qui viendra à bout d challenges que vous prop sent Undead Line (Megadriv Ninja Commando (Neo Ge ou encore Soldier Blade (P Engine). N'oubliez pas, gue riers en herbe, la technolog ne vous sauvera pas dans l cas extrêmes, non, tout e dans le talent.

Marc Meni

AXELAY

Super Famicom



Intérêt	18
Graphisme	18
Animation	18
Bruitages	17
Prix	F

Après un Parodius DA très délirant, Konami change de registre avec Axelay, un shoot-them-up plus violent. On revient aux bons vieux shoot-them-up spatiaux de base bien classiques. Vous devez sauver la planète Illys attaquée par une flotte galactique rassemblant la lie des aliens de la galaxie. Alternant une représentation en 3D et des vues plus conventionnelles, ce jeu vous entraînera dans la profondeur des océans jusqu'aux colonnies satellites de l'espace pour les purger de l'envahisseur. Armement conséquent contre armada: le ton est donné, à vous de jouer!

L'AVIS DE CONSOLES+. Axelay est surprenant! Le jeu alterne les vues de côté suivant un scrolling horizontal des plus communs et des niveaux très novateurs, le scr semblant carrément "plonger" dans l'é L'appareil est vu de derrière dans ces sé ces. C'est la phase la plus impressionna jeu. Hallucinant! Courez vite l'acheter.

GRAPHISME. Les niveaux sont plus b les uns que les autres. Les gardiens de f niveaux sont superbes et de grande taille.

ANIMATION. Les programmeurs ont r concocter une merveille de scrolling qui l'impression que l'horizon défile s vaisseau et souligne la courbe des planètes

BRUITAGES. Les musiques sont excel et variées. Elles sont parfaitement adap l'action musclée de Axelay (cart Konami).

GATE OF THUNDER

PC Engine CD-ROM



Intérêt	18
Graphisme	15
Animation	17
Bruitages	18
Prix	E

Hawk, un des meilleurs pilotes des forces de police interplanétaire, est en route pour la mission la plus importante de sa vie. Aux commandes du Hunting Dog, un vaisseau de combat lourdement armé, il part affronter l'armada dirigée par le commandant Eagle. Vous l'avez compris, Gate of Thunder est un shoot-them-up pur et dur qui ne fait pas dans la dentelle! Pour gagner, une seule solution: l'annihilation totale de l'ennemi!

L'AVIS DE CONSOLES+. Gates of Thunder est vraiment excellent! Ça c'est un vrai shoot-them-up! Les sept niveaux sont composés d'action à l'état pur. Du début jusqu'à la fin, on ne s'ennuie pas une seule seconde. Beaucoup d'originalité dans les modes d'attaque des vaisseaux ennemis, un bon effort de cré été fait. De grands sprites, une animation et des musiques sur CD-ROM démentes, de quoi satisfaire les joueurs les plus ach

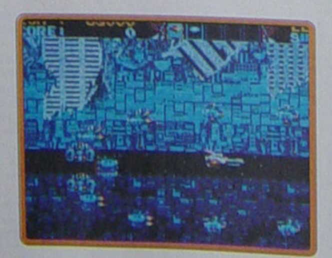
GRAPHISME. Les dessins fins et pré un look futuriste très réussi mais l'arriè manque de décors. Le tout est un peu question de style diront certains.

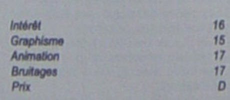
ANIMATION. Un nombre impressionn sprites à l'écran. Un scrolling multiplan de ralentissements. Du bon travail.

BRUITAGES. Les musiques sur CD- ont beaucoup de punch et imposent au rythme d'enfer. Un vrai travail d'artis bruitages, les explosions sont particuliè réussies (cartouche Hudson Soft).

GLEYLANCER

Megadrive





Intérêt	16
Graphisme	15
Animation	17
Bruitages	17
Prix	D

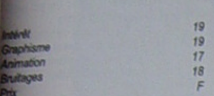
Pour ceux qui aiment lire les histoires, se mettre dans l'ambiance, bref pour les "intellodébilos" des shoot-them-up, voici la mièvre histoire de Gleylancer. Pour ne pas entrer dans des détails complètement inutiles, sachez seulement que l'ennemi passe à l'attaque dans toute la galaxie, ça tire dans tous les sens et vous devez mettre de l'ordre dans ce chaos. Déçu? Ce n'est pas grave, l'important c'est de savoir que vous disposez d'un armement conséquent pour venir à bout des forces adverses: modules divers, tir de barrage arrière, sabre laser, double canon et lance-flammes. L'ambiance va être chaude, foi de pilote intergalactique!

L'AVIS DE CONSOLES+. Une réalisation très bonne et une action incessante, Gleylancer est une réussite sur Megadrive. La diffic bien dosée, votre vaisseau est hyper m vrable et le système d'armement très e sans être nouveau. On reste dans le cla c'est un fait mais tant que c'est bien fait.

GRAPHISME. Des décors très beaux une myriade de petits détails. Comparati certains shoot-them-up sur Megadrive p sent bien pâles.

ANIMATION. Un nombre impression sprites à l'écran, Glaylancer donne d quantité. Rassurez-vous, ce n'est pas dans bien des cas au détriment de la qua

BRUITAGES. Des musiques rap dynamiques, exactement ce qu'il faut p genre de jeu rapide (cartouche Masaya).



LAST RESORT

Neo Geo



Intérêt	19
Graphisme	19
Animation	17
Bruitages	18
Prix	F

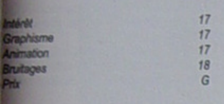
Last Resort est le premier shoot-them-up à scrolling horizontal disponible sur Neo Geo. Comme dans R-Type, le vaisseau est doté d'un module qui évolue autour de lui. Il est possible d'augmenter son armement en prenant des missiles, tirs latéraux ou lasers, mais la spécificité du jeu réside dans le module qu'il faut savoir utiliser à bon escient, en défense ou de manière offensive. SNK ayant compris son erreur, les options continues sont limitées au nombre de trois. Enfin, il est possible de jouer à deux, de quoi satisfaire les plus exigeants.

L'AVIS DE CONSOLES+. On peut d'ores et déjà dire que le nouveau chef-d'œuvre de SNK va devenir une référence. C'est un subtil mélange du fameux R-Type et d'Image Fight: magnifique, accrocheur, stressant, rapide et étonnant. Le vaisseau est hyper-maniable et l'idée de faire tirer le module dans le sens inverse du mouvement permet d'élaborer des tactiques de combat. Un jeu grandiose!

GRAPHISME. Il n'y a rien à redire, la Neo Geo est une console digne des salles d'arcade.Le look apocalyptique et hyper-mécanisé donne au jeu une ambiance dure et violente.

ANIMATION. Le scrolling ralentit parfois mais cela ne nuit aucunement au jeu. L'animation du lance-flammes (boss du deuxième niveau) est époustouflante de réalisme.

BRUITAGES. Les musiques sont de très bonne facture. Pareil pour les bruitages qui sont très "explosifs" (cartouche SNK).



NINJA COMMANDO

Neo Geo



Intérêt	17
Graphisme	17
Animation	17
Bruitages	18
Prix	G

Spider, une organisation maléfique, sème la terreur à travers le temps. Le clan de ninjas dont vous faites partie est chargé de les arrêter. Ninja Commando est un shoot-them-up à scrolling horizontal composé de sept niveaux dont les quatre premiers se déroulent suivant un ordre aléatoire. Seul ou en mode deux joueurs, il va falloir choisir entre trois ninjas, chacun ayant des coups spéciaux à la manière de Street Fighter II et beaucoup de pouvoirs magiques dont notamment des scrolls enchantés qui transforment les héros en tigre ou phénix invulnérable.

L'AVIS DE CONSOLES+. Un jeu génial! Les programmeurs se sont donné du mal pour faire de Ninja Commando un des shoot-them-up les plus variés et complets qui existent. Le nombre élevé de coups différents donne une nouvelle dimension à ce genre de jeu. Pour vous dire, il est même possible de tirer en faisant des roulés boulés. Joueurs "bourrins" ou perfectionnistes, chacun y trouvera son compte.

GRAPHISME. On a vu mieux sur cette machine mais, attention, ils sont quand même très attrayants. Seulement la Neo Geo est capable de faire bien mieux, tout simplement!

ANIMATION. Des zooms spectaculaires, mais le scrolling ralentit quand il y a trop de sprites à l'écran. Les limites de la machine seraient-elles atteintes? Cela paraît peu probable.

BRUITAGES. Une avalanche de bruitages en tout genre, la bande-son donne beaucoup d'ambiance à ce jeu (cartouche SNK).

PARODIUS DA

Super Famicom, PC Engine



Intérêt	17
Graphisme	18
Animation	17
Bruitages	19
Prix	F

Intérêt sur autre machine

PC Engine : 17

Imaginez des niveaux plus fous les uns que les autres qui vous emmènent en pleine mer à l'attaque d'un vaisseau pirate/chat, un château rempli de confiseries, des statues de l'île de Pâques ou encore un flipper géant dans lequel votre vaisseau évolue tel une bille. Avec, entre autres, des pingouins, des aigles aux couleurs du drapeau américain et des danseuses de cabaret en guise d'ennemis, Parodius DA parodie tous les genres… Le délire à l'état pur!

L'AVIS DE CONSOLES+. Ce jeu est en quelque sorte une synthèse de ses prédécesseurs. Tous les éléments qui avaient fait le succès des jeux Konami sont présents: armement à la Gradius, personnages loufoques de Twin Bees, le délire de l'univers Konami… On obtient donc LE shoot-them-up par excellence, sans faille, à la mécanique rôdée et terriblement efficace. On regrette seulement le manque d'originalité et l'absence d'une option deux joueurs. Une réussite donc…. mais sans âme!

GRAPHISME. Des niveaux bourrés d'humour et de dérision, pleins de couleurs. Les ennemis sont très loufoques. Les connaisseurs reconnaîtront certaines vedettes de Konami.

ANIMATION. Le chargement se fait en continu, cependant quelques ralentissements se produisent au cours du jeu.

BRUITAGES. Superbe! Le jeu baigne dans des airs de musiques classiques connus ou de comptines, mais avec une orchestration bien plus rapide et rythmée (cartouche Konami).

PHALANX

Super Famicom



Intérêt	17
Graphisme	17
Animation	15
Bruitages	15
Prix	F

A première vue, Phalanx est un shoot-them-up de base bien "bourrin". On y retrouve tous les bons ingrédients du genre: bonus qui augmentent la puissance de feu, gros engins de fin de niveau et une myriade d'adversaires plus agressifs les uns que les autres. C'est du classique mais pourquoi Kemco changerait-il une formule qui marche, du moins tant qu'elle est bien réalisée? Alors, ça vous tente de piloter un A-144 Phalanx, le premier intercepteur orbital mis au point qui dispose de la puissance de feu d'un croiseur stellaire?

L'AVIS DE CONSOLES+. OK, ça n'est qu'un shoot-them-up de plus mais sa réalisation excellente et l'atmosphère particulière qui s'en dégage le propulsent aisément au rang des méga hits. Pourquoi vouloir absolument réaliser un jeu original? On peut toujours faire mieux en exploitant un ancien filon. Les huit niveaux risquent de vous tenir en échec un bon moment. Dommage que la gestion des tests de collision de sprites ne soit pas assez précise.

GRAPHISME. Un design novateur auquel nous ne sommes pas habitués sur console. Le look des aliens et de votre vaisseau est réussi.

ANIMATION. Un nombre impressionnant de sprites animés à l'écran. Des effets de transparence et un scrolling multidirectionnel rapide.

BRUITAGES. Des musiques entraînantes mais sans grande originalité. Il est vrai qu'il est dur d'innover dans ce domaine (cartouche Kemco).

SUPER ALESTE

Super Famicom



Intérêt	18
Graphisme	16
Animation	18
Bruitages	14
Prix	E

Bien que Toho prétende le contraire, Super Aleste est, en fait, l'adaptation libre et sans vergogne d'un titre culte sur PC Engine, Gunhed. Il s'agit d'une version très proche qui reprend le même système d'armement. Il est aussi possible de modifier la vitesse du vaisseau et de récolter de multiples bonus. La comparaison est flatteuse car Gunhed est LA référence en matière de shoot-them-up.

L'AVIS DE CONSOLES+. D'une réalisation excellente et cependant sans surprise, Super Aleste est un shoot-them-up classique mais terriblement efficace. Les décors sont fouillés, la palette de couleurs est riche et le système d'armement, qui avait déjà fait ses preuves, reste un des meilleurs du genre, si ce n'est le meilleur d'ailleurs. Ce jeu risque fort de devenir une référence sur Super Famicom.

GRAPHISME. A part quelques niveaux intermédiaires, ils sont superbes mais l'action est si intense qu'on n'a pas vraiment le temps d'admirer le paysage. C'est un peu du gâchis mais on ne peut pas se plaindre.

ANIMATION. Le scrolling est très rapide. Il y a un nombre incroyable de sprites présents à l'écran, de quoi devenir fou!

BRUITAGES. Le point faible du jeu. Les mélodies sont harmonieuses, certes, mais elles n'ont rien de révolutionnaire. Des musiques pour shoot-them-up comme il y en a tant d'autres. Les bruitages sont eux aussi très communs (cartouche Toho).

Shoot-Them-Up Console

THUNDER FORCE IV

Megadrive



Intérêt	18
Graphisme	18
Animation	17
Bruitages	15
Prix	F

Thunder Force III faisait partie avec Hellfire et Gynoug des meilleurs shoot-them-up sur Megadrive. Thunder Force IV était donc attendu avec impatience. Le résultat est immédiatement visible à l'écran: encore plus de niveaux, un plus grand choix dans les armes et un scrolling parallaxe qui couvre plus de deux écrans en hauteur. Côté action, rien n'a changé, les photos parlent d'elles-mêmes.

L'AVIS DE CONSOLES+. Thunder Force IV est-il mieux que le III? Oui! L'armement est ahurissant par sa variété et sa puissance, les monstres sont géniaux et la jouabilité est exemplaire. Le scrolling qui permet de se déplacer en hauteur introduit une nouvelle dimension, on ne se sent plus "enfermé" dans un seul écran. Le reste du jeu es classicisme à toute épreuve. C'est p seule critique que l'on pourrait formuler.

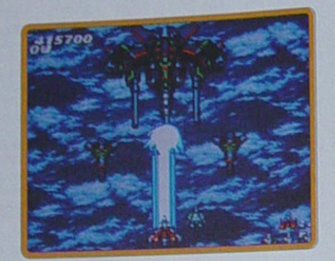
GRAPHISME. On atteint quasi sommets de l'art graphique sur Megadr décors sont d'une finesse extrême.

ANIMATION. Quelques ralenti certes, mais étant donné le nombre im nant de sprites présents à l'écran et le concept de scrolling parallaxe, on critiquer le travail des programmeurs.

BRUITAGES. Les bruitages ravi amoureux de destruction en masse mélodies "jazzy" n'ont pas leur place shoot-them-up si violent (cartouche T soft).

SOLDIER BLADE

PC Engine



Intérêt	17
Graphisme	16
Animation	17
Bruitages	16
Prix	D

Figurez-vous que le pilote de Soldier Blade est un homme de métier. En effet, il a fait ses classes dans Gunhed, Super Star Soldier et Final Soldier. La saga Hudson continue donc avec Soldier Blade, un shoot-them-up qui ne sort pas des sentiers "blastérisés". Au programme, un vaisseau hyper maniable capable d'augmenter son armement de manière incroyable. Dans le rôle des méchants, on retrouve les sempiternels aliens qui sont venus très nombreux pour se faire massacrer. C'est dur, la vie d'un alien dans un jeu de tir!

L'AVIS DE CONSOLES+. Au niveau de l'originalité, c'est raté. Soldier Blade est un remake d'un remake mais ça reste du tout bon. On retrouve les agréables sensations bestiales qui font l'apanage des shoot-them-up de A acheter absolument si vous n'êtes l'heureux possesseur d'un des pré volets. Ces derniers se doivent d'a figurer dans votre collection.

GRAPHISME. Ils sont réussis, qu peu ternes dans l'ensemble. A noter la de deux modes graphiques différents: plein écran et un autre mode arcade, large avec une meilleure résolution.

ANIMATION. Le scrolling est impecc sent que les programmeurs sont rôd genre de réalisation.

BRUITAGES. A défaut d'être origi bande-son est très attrayante. Décidé reste dans le classique (cartouche Hudson

SUPER RAIDEN

PC Engine CD-ROM, PC Engine, Megadrive



Intérêt	18
Graphisme	16
Animation	17
Bruitages	15
Prix	E

Intérêt sur autres machines

PC Engine : 17 — Megadrive : 16

Doté d'un scrolling horizontal, Super Raiden sur CD-ROM aura sévi sur pratiquement toutes les consoles du marché. Tiré d'un jeu d'arcade assez ancien, son scénario est comme tant d'autres: archi-classique et inintéressant. Votre vaisseau dispose de deux types d'armes principales: des tirs peu puissants mais ayant un large champ d'action ou bien un laser dévastateur. Il est possible d'augmenter la puissance de feu en récupérant des bonus. Mégabombes, missiles à têtes chercheuses, vies supplémentaires, de quoi faire de vous un adversaire redoutable.

L'AVIS DE CONSOLES+. La meilleure version de ce grand classique d'arcade et, surtout, la plus jouable. Hudson a corrigé les erreurs des précédentes adaptations. C'est un shoot-them-up classique et néanmoins a Quelques niveaux supplémentaires ajoutés. Un regret, on ne peut toujours p à deux, ce qui restreint dans une c mesure l'intérêt du jeu.

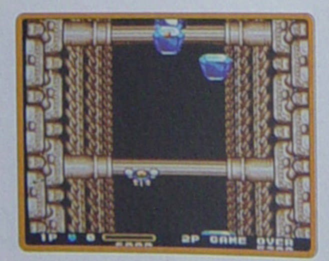
GRAPHISME. Les décors dans lesqu vaisseau évolue sont sympas et détai nombreuses petites animations vienne l'atmosphère.

ANIMATION. Votre vaisseau répond et à l'œil. Les tests de collision de spri précis.

BRUITAGES. Les effets sonores s adaptés à ce genre de jeu. Les mélod agréables. On aimerait des musiques q un peu différentes (cartouche Hudson).

TWIN BEES

PC Engine



Intérêt	18
Graphisme	18
Animation	18
Bruitages	15
Prix	D

Le héros de ce jeu s'appelle Tom Cus, microprocesseur de son état. Il a l'air un peu jeune pour partir au casse-pipe mais dès les premières secondes de jeu, on s'aperçoit qu'il se débrouille comme un dieu. Ça tire et ça bombarde à qui mieux mieux sur les ennemis et les nombreux bonus. Ces derniers changent de couleur à chaque impact, ce qui a pour effet de modifier leur nature. Idée pratique pour obtenir le bon armement. Avec un deuxième joueur à vos côtés, la cadence devient carrément infernale.

L'AVIS DE CONSOLES+. Grandiose! L'univers de Twin Bees est une splendeur: les décors sont de petites merveilles et les protagonistes n'ont rien à leur envier. La gestion du deuxième joueur est géniale puisqu'on peut réunir les deux sprites pour ne for qu'une seule Bee à la double puissance Décors splendides, niveaux diversifiés incessante, en un mot: géniallissime!

GRAPHISME. Traités dans un style les décors aux tons pastel sont superbe et harmonieux. Le graphiste avait l'â poète.

ANIMATION. A certains passages, tion comprend plus de cinq plans diff scrollant indépendamment les uns de Elle ne montre aucun signe de faiblesse.

BRUITAGES. Les mélodies sont thiques, sans plus. En fait, elles se ré de petits airs assez simples. Certai sonores sont assez réussis (cartouche K

UNDEAD LINE

Megadrive



Intérêt	17
Graphisme	18
Animation	18
Bruitages	16
Prix	E

Vous êtes un héros, non? Et comme tout bon héros qui se respecte, votre tâche consiste à nettoyer la contrée des vermines qui l'infestent. Palsoft vous propose un voyage dans un pays rêvé pour les gars de votre trempe: princesse à sauver, revenants, monstres et créatures étranges, volcans en éruption... Bref, un vrai paradis pour héros au chômage. Pour une fois, vous parcourez les niveaux à pied, sans vaisseau spatial ou jetpack. Six missions vous attendent, préparez-vous, ça va chauffer!

L'AVIS DE CONSOLES+. Ce jeu est fabuleux! Dès les premières secondes, on en prend plein les gencives. Le jeu est rapide, beau et prenant. Les bonus sont très nombreux et vous permettent d'acquérir une puissance de feu colossale. La jouabilité est idéale. S reproche, le niveau du jeu est plutôt fac a parfois quelques ralentissements.

GRAPHISME. Excellent! Ils nous c des habituelles productions quel insipides sur Megadrive. Undead Line des paysages fins et détaillés. Chaque basé sur un thème différent, trait plongeante et graphiquement superbe.

ANIMATION. Le scrolling plein éc impeccable et des dizaines de petites contribuent à l'atmosphère très viva Le cyclage des couleurs est magnifique.

BRUITAGES. Les mélodies construites sur un tempo très rapide e sont superbes (cartouche Palsoft).



Les trois plus grands jeux d'aventure désormais disponibles en compilation pour PC

150 boulevard Haussmann - 75008 Paris - Tél. (1) 43.59.47.47

Delphine Software
PRESENTE

LES MAITRES DE L'AVENTURE

LES VOYAGEURS DU TEMPS • MAUPITI ISLAND • OPERATION STEALTH

Shoot-Them-Up Micro

Une seule petite page pour les shoot-them-up sur micro. Ce n'est pas de la mauvaise volonté mais il faut bien se rendre à l'évidence : les micro sont à bout de souffle en ce qui concerne les shoot-them-up et les beat-them-all. Trois titres seulement tiennent encore la route face aux géants sur console : Project X, Apidya et le petit Cardiaxx, tous sur Amiga. On en vient même à les comparer à leurs homologues sur console pour vanter leur qualité, voilà qui veut tout dire...

Les consoles ont mis à mort les micros, 1993 risque fort de sonner le glas de l'Amiga et de l'Atari ST. Dans ce cas précis, on pourrait parler dans le sens figuré de KO technique. En effet, avec les 16 bits qui prennent une part de plus en plus importante du marché, les micros peuvent difficilement faire face à des machines dont les processeurs sont dédiés au jeu. Des machines "à jouer", en quelque sorte. Ce n'est pas de la concurrence déloyale, le marché s'adapte à une demande toujours plus exigeante. Les micros commencent un peu à faire office de dinosaures fatigués. Il y a une autre raison majeure à la faillite des shoot-them-up et des jeux en général sur micro: le piratage à outrance. Bien qu'il soit toujours formellement interdit par la loi, il est entré dans nos mœurs et il est commun de s'échanger des jeux dans les écoles, comme on échangeait auparavant des images d'équipes de football que l'on avait en double. N'y voyez pas là une incitation au piratage, c'est juste une constatation des faits. Il est donc normal que les développeurs qui ont fait fortune [...] micro aient peu à peu délais[...] ces machines au profit [...] consoles. Electronic Arts [...] l'exemple d'une reconvers[...] réussie. Cela dit, le pirata[...] existe aussi sur console, [...] est fort bien organisé, [...] l'utilisation de copieurs [...] reux et introuvables rend [...] phénomène très restreint.

Marc Men[...]

APIDYA

Amiga

Intérêt	16
Graphisme	16
Animation	15
Bruitages	18
Prix	C

Afin de sauver votre fiancée, vous devez vous transformer en guêpe bionique et voler vers le repaire d'un sorcier pour trouver un antidote. Une ambiance très bucolique dans ce jeu où une horde d'insectes fera tout pour vous empêcher de passer. Au départ, vous disposez d'un tir peu puissant qu'il est cependant possible de stocker à la R-Type. Ensuite, avec les nombreux bonus, vous ressemblerez plus à un avion de chasse qu'à une guêpe, mais qui a dit qu'un shoot-them-up se devait d'être logique?

L'AVIS DE TILT. Dès le début, on ne peut qu'être impressionné par l'ambiance très console qui se dégage de ce jeu. Il est possible de faire des parties à deux simultanément et la jouabilité est au rendez-vous. La variété des attaques évite toute lassitude. Un ex[...] shoot-them-up comme on n'en voit pa[...] sur micro. Le choix du thème très "cham[...]" est pour le moins déroutant.

GRAPHISME. Les décors sont dessin[...] talent. Les sprites sont très précis: saute[...] lucioles et autres bestioles que l'on a l'h[...] d'écraser sous son pied.

ANIMATION. Les adversaires se dé[...] rapidement dans un mouvement coulé [...] scrolling, sans être mauvais, aurait pu p[...] d'une vitesse supérieure.

BRUITAGES. Ils collent parfaitem[...] l'action et renforcent une ambiance sono[...] riche. Les musiques ne sont pas las[...] (disquettes Play Byte).

CARDIAXX

Amiga

Intérêt	14
Graphisme	14
Animation	16
Bruitages	15
Prix	C

Attention à la crise... Cardiaxx est un shoot-them-up pour les joueurs ayant le cœur bien accroché. L'histoire? Un empire terrien en 2920 florissant est mis en péril par les Karotides (parlez-en à votre prof de bio, il en connaît sûrement un bout!). Face à la menace, vous incarnez Pope, un jeune aventurier au nom terriblement ridicule qui vole à bord d'un vaisseau qui répond au terrible nom de Stolen Heart. Un shoot-them-up très bio.

L'AVIS DE TILT. D'emblée, on s'aperçoit que Cardiaxx est un shoot-them-up extrêmement difficile. On a à peine fait trois victimes qu'une horde d'aliens déferle comme un car de Japonais allant au Louvre. Et même si l'on parvient à survivre, le temps limité reste un ennemi sans pitié. Joystick muni d'un [...] grandement conseillé pour joueur [...] difficulté.

GRAPHISME. Ils sont très bien conç[...] ils manquent un peu de variété et de [...] Le programmeur a quand même su [...] des contraintes techniques de la machine.

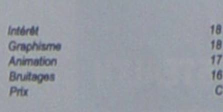
ANIMATION. C'est sans conteste le p[...] du jeu. Les mouvements des sprites son[...] et l'animation "mouline" à 50 images/se[...] ce qui est assez rare sur micro. Encore [...] nant, la plupart des jeux tournent à 25 [...] seconde.

BRUITAGES. Une musique heavy m[...] correspond tout à fait à ce jeu dur, ra[...] violent (disquettes Electronic Zoo).

PROJECT-X

Amiga





Intérêt	18
Graphisme	18
Animation	17
Bruitages	16
Prix	C

Des savants fous se sont encore amusés à manipuler insectes mutants et sciences biomécaniques. Après avoir bien fait joujou, ils ont largué les déchets, c'est-à-dire des monstres insectoïdes hyper-puissants, sur une planète déserte. Et devinez qui on a désigné pour aller nettoyer tout ça à grands coups de lasers pulseurs? Gagné! C'est vous! Heureusement que, pour mener à bien votre mission, on vous a confié l'appareil de combat le plus performant qui existe sur le marché.

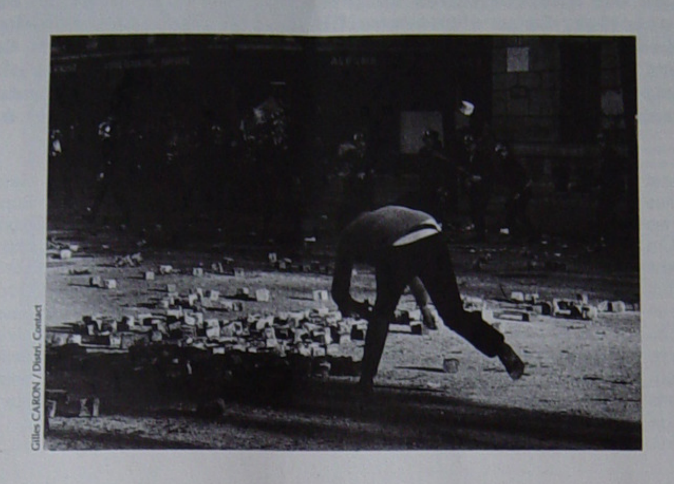
L'AVIS DE TILT. Project-X est sans nul doute l'un des meilleurs shoot-them-up jamais réalisés sur Amiga. On a rarement été aussi proche de la qualité des jeux d'arcade existant sur console. C'est assurément un must pour les amateurs du genre. Quant aux autres, il[...] bien d'y jeter un coup d'œil car il vaut l[...]

GRAPHISME. Ils sont réellem[...] couleurs, pour une fois. Les sprites so[...] et de grande taille et certains décors s[...] guent vraiment par leur beauté.

ANIMATION. Le scrolling quasim[...] écran est fluide, de même que le dépla[...] de votre vaisseau et de ses ennemis. P[...] aucun ralentissement notable au cours d[...]

BRUITAGES. Plus de 40 voix digital[...] vous bombardent de conseils et des m[...] d'un très bon niveau, même si le s[...] risque de ne pas plaire à tout le mo[...] voulez-vous, question de goûts (dis[...] Team 17).

Si vous choisissez le Quartier Latin pour vous défouler, vos parents ne pourront pas vous le reprocher.


Gilles CARON / Distri. Contact



© SEGA 1992

Fnac Micro, le plus grand magasin de jeux vidéo ouvre au 71 bd St-Germain, le 3 décembre 1992.

Ça faisait pas mal de temps que le quartier latin n'avait pas autant bougé. Avec l'ouverture d'un magasin comme la Fnac Micro, les pavés vont recommencer à vibrer: 400 m² de jeux vidéo, avec toutes les nouveautés, le plus grand choix de jeux, de consoles, et même de magazines. Nintendo, Sega, NES, Infogrames... Ils sont tous là. Vous pouvez les essayer et aussi rencontrer ceux qui les ont conçus. Et si vos parents hésitent encore à retourner Boulevard Saint-Germain, l'étage de micro-informatique de la Fnac Micro les fera certainement changer d'avis.

fnac

3615 fnac

AGITATEUR DEPUIS 1954.

Plates-Formes Console

Les jeux de plates-formes ont toujours eu un franc succès sur console. La preuve en est que certaines sociétés ont fait des héros de ce type de jeu leurs mascottes. Sega s'enorgueillit de son Sonic supersonique sur Megadrive tandis que Nintendo ne jure que par le beau Mario. Celui-ci revient d'ailleurs en force sur la Super Nintendo avec une de ses plus belles aventures, Super Mario IV. Fort heureusement, ces deux "grandes" n'ont pas l'exclusivité de ces programmes, la NES et la Game Boy sont aussi à l'honneur.

Les jeux de plates-formes sont certainement plus diversifiés que les shoot-them-up ou les beat-them-all. Leur structure de jeu est moins rigide que ces derniers, dont le seul nom évoque la simplicité. Dans un beat-them-all, par exemple, on ne peut que moduler les coups dont disposent les combattants. C'est encore pire dans les shoot-them-up où on retrouve systématiquement le même schéma: un vaisseau faiblement armé au départ et qui gagne en puissance grâce à un système de bonus. Et je n'ose pas mentionner les éternels gardiens de fins de niveau qui se suivent et se ressemblent. Les jeux de plates-formes, eux, permettent plus de fantaisie, à commencer par le scénario. Il y en a certains, comme Super Mario IV, qui sont beaucoup plus axés sur la progression et l'exploration. On pourrait les appeler les jeux de plates-formes purs et durs. La zone de jeu est énorme, bourrée de passages secrets et de bonus, et le chemin à suivre est tout sauf linéaire. D'autres sont plus versés dans l'action avec en particulier Shadow Warrior sur Game Boy ou bien Hook s Super Famicom. Leur intér repose alors plus sur les co bats et la difficulté de progre ser dans certains endroit Généralement, on y trouv aussi les gardiens de fins d niveau. Enfin, l'humour e beaucoup plus présent, un bouffée d'air frais par rappo aux autres jeux plus violents.

Marc Meni

ADDAMS' FAMILY

Super Nintendo, Game Boy

Intérêt	*17*
Graphisme	*17*
Animation	*16*
Bruitages	*17*
Prix	*D*

Intérêt sur autre machine

Game Boy : 16



La délirante famille Addams est mise à toutes les sauces. Après la bande dessinée, la série télé et, récemment, le film, c'est au tour de la Super Nintendo d'être touchée par le phénomène. Avec une telle pub, seul un sourd ne connaît pas l'histoire. Pour sa gouverne, Gomez est chargé dans ce jeu de plates-formes de libérer les membres de sa famille, ces chers petits monstres. Des multitudes de places à visiter, que ce soit dans l'infernale maison Addams ou à l'extérieur. Des passages secrets, des pièges et des monstres en pagaille, de quoi vous garder le nez collé à l'écran.

L'AVIS DE CONSOLES+. De nombreux atouts jouent en faveur de ce jeu de plates-formes. Les graphismes sont superbes, l'action est rapide et très difficile. Addams' Famil captivant, il y a toujours un endroit à visiter salle secrète à découvrir. Un jeu de pl formes pur et dur pour les accros du genre, qui ont envie de se mettre quelque cho conséquent sous la dent.

GRAPHISME. Les sprites sont bien de et détaillés. Les décors sont à l'image du délirants.

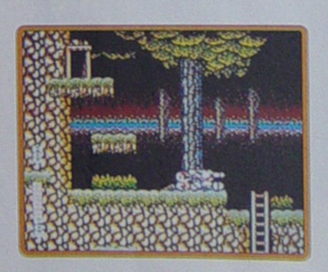
ANIMATION. Un scrolling multidirectio fluide et rapide, voilà un élément indispen pour faire un bon jeu.

BRUITAGES. Ils sont très réussis. Ch action de Gomez est ponctuée d'un effet s adapté, sans oublier les musiques enj (cartouche Ocean).

BLASTER MASTER

NES

Intérêt	*17*
Graphisme	*14*
Animation	*14*
Bruitages	*16*
Prix	*D*



Parfois, la vie vous réserve de drôles de surprises! Imaginez un peu l'étonnement du pauvre Jason (non, pas le tueur à la hache!) lorsque sa grenouille s'échappe de son bocal pour se jeter tout droit dans des déchets radioactifs. N'écoutant que son courage (sa témérité, même), Jason plonge dans un monde étrange à la poursuite de son batracien. Et comme il a été sage, il a droit à un gros tank pour s'amuser comme un petit fou. Qui a dit que les jeux vidéo incitaient à la violence?

L'AVIS DE CONSOLES+. Ayant connu un franc succès sur micro, Blaster Master est enfin disponible dans l'Hexagone. C'est le meilleur jeu de plates-formes/aventure qui soit sorti depuis des mois sur NES. L'alternance d'action entre le tank et les scènes à pied renou grandement l'originalité de tels jeux. I quantité de choses à découvrir, il vous fa beaucoup de temps pour tout explorer.

GRAPHISME. Ils sont bien meilleurs qu quoi on pouvait s'attendre sur cette machin n'est, rappelons-le, qu'une 8 bits.

ANIMATION. Les différentes vue perspective puis de côté permettent une a soutenue. L'animation est plus que suffi pour jouer à Blaster Master sans problème.

BRUITAGES. Quelques effets so remarquables. Les musiques sont comme les supermarchés: d'ambiance, du genre q écoute sans y prêter vraiment atte (cartouche Sunsoft).

CHUCK ROCK

Megadrive, Master System

Intérêt	*17*
Graphisme	*17*
Animation	*17*
Bruitages	*18*
Prix	*C*

Intérêt sur autre machine

Master System : 16



Quand on voit la tête de Chuck Rock, on prie pour que Darwin ait raison: on descend du singe et non pas de ce ringard bedonnant. Blague mise à part, Chuck Rock est un jeu de plates-formes préhistorique où vous devez délivrer votre fiancée néanderthalienne. Votre arme de prédilection: un ventre bedonnant que vous balancez tel une vahiné contre les monstres. On swingait déjà à l'époque? Enfin, pour résoudre les énigmes qui se présentent à lui, Chuck peut compter sur sa fidèle amie, la pierre. Une question d'affinités, sans doute...

L'AVIS DE CONSOLES+. Rassurez-vous, le jeu n'est pas à l'image de son héros! Diriger ce Néanderthal en évitant les pièges diaboliques est une vraie partie de plaisir. Chuck Rock évite bien les poncifs du genre qui rendent les rapidement monotones. Quelques énigmes ce jeu viennent rajouter du piment à l' mais il n'y a rien qui ne se résolve sans de logique. Achetez-le avant qu'il ne dev un jeu fossile!

GRAPHISME. Un véritable festin po yeux. Les graphismes sont magnifiques. niveaux de qualité.

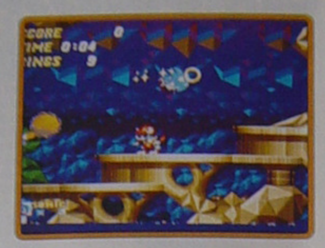
ANIMATION. Un scrolling flu multidirectionnel du plus bel effet. La des sprites est satisfaisante.

BRUITAGES. La bande-son est sans point culminant du jeu. Chuck Ro distingue aisément par ses bruitages (cartouche Virgin).

Plates-Formes Console

SONIC II
Megadrive

Intérêt	18
Graphisme	17
Animation	18
Bruitages	15
Prix	NC



Le hérisson supersonique est de retour dans Sonic II. Cette version va-t-elle aussi faire un carton? Tout porte à le croire. Pour contrer le Dr. Robotnik, Sonic doit s'engouffrer tête baissée dans les 10 zones différentes du jeu. Son ami, le renard Kitsune, l'aide à se débarrasser de ses ennemis et, surtout, permet de jouer à 2! L'écran est alors divisé dans le sens de la largeur et chaque joueur joue indépendamment. Outre cette amélioration de taille, on retrouve tous les éléments qui avaient fait le succès du premier Sonic, avec quelques innovations.

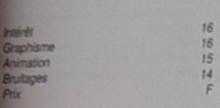
L'AVIS DE CONSOLES+. Sonic II est un peu plus raffiné que son prédécesseur. Le jeu est plus dur, mais il existe au moins deux ou trois chemins différents dans chaque niveau. Le mode 2 joueurs est une prouesse technique étant donnée la vitesse d'exécution du jeu. Cependant, Sonic II ne reste pas exempt de tout reproche: il est un peu trop semblable au premier et la qualité graphique du mode 2 joueurs laisse à désirer. Malgré ces petits détails, Sonic II reste un mega hit d'anthologie.

GRAPHISME. Le style des graphismes est très proche du précédent Sonic, personne ne va s'en plaindre.

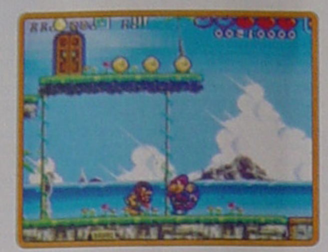
ANIMATION. L'effet de vitesse est toujours aussi impressionnant! Le scrolling multi-directionnel est tout simplement parfait.

BRUITAGES. Ils sont assez décevants. On retrouve les mêmes mélodies, sans réelles innovations (cartouche Sega).

DYNA WARS
Super Famicom



Intérêt	16
Graphisme	16
Animation	15
Bruitages	14
Prix	F



Attention, situation désespérée! Il faut reconnaître que Teimi et Jeimie sont bien dans la mélasse. Réduits à la taille de Lilliputiens par une machine infernale et projetés en pleine préhistoire, ils doivent regagner leur époque en utilisant comme monture deux dinosaures. Ces mastodontes gentils comme des anges savent sauter en l'air (c'est mieux que de sauter sous terre), envoyer des projectiles et coller des marrons à tour de bras. Il est vrai qu'avec le voisinage plutôt mal fréquenté, il faut être "poingtriloque" (ou l'art de faire parler ses poings...)!

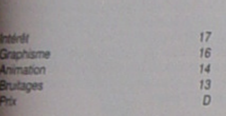
L'AVIS DE CONSOLES+. A mi-chemin entre Super Mario et le jeu de réflexion, cette cartouche promet des heures d'amusement. Les personnages sont mignons tout pleins, l'aire de jeu à explorer est vaste et les warps zones pullulent. Et cette fois-ci, vous n'y couperez pas, il va falloir rebrancher votre cerveau quelques minutes et réfléchir un brin pour résoudre tous les pièges logiques proposés dans cette cartouche.

GRAPHISME. Un grand nombre de dégradés de couleurs et d'effets de transparence, prouesses techniques qui font la force de la Super Famicom. Les décors sont très soignés.

ANIMATION. Dans l'ensemble elle est de bonne facture. Toutefois, les sprites sont assez petits. La console 16 bits de Nintendo est capable de bien mieux.

BRUITAGES. Des airs variés qui ont le grand mérite de savoir rester discrets (cartouche Irem).

NINJA GAIDEN
Master System



Intérêt	17
Graphisme	16
Animation	14
Bruitages	13
Prix	D



Encore une sombre histoire de ninjas. Décidément, ces surhommes aux pouvoirs extraordinaires n'ont pas la vie facile. Parfois, cela fait du bien d'être un simple quidam bien tranquille. Au moins, on ne risque pas de voir comme Ryu tous les habitants de son village assassinés. Ryu se vengera donc en mettant à feu et à sang les sept niveaux du jeu grâce à une agilité quasi simiesque et à quatre types d'armes différentes. Son fidèle ninjato à la main, il gambade allégrement, coupant les têtes comme les blés.

L'AVIS DE CONSOLES+. Un des meilleurs du genre et sur cette machine évidemment! La difficulté est parfois élevée mais cet aspect a priori rébarbatif est compensé par des options continues. Selon l'ennemi que vous affrontez, il faudra changer de tactique pour s'adapter à ses attaques et au terrain sur lequel vous évoluez. Ce sont les acrobaties du ninja qui rendent ce jeu passionnant.

GRAPHISME. L'histoire est ponctuée par de superbes dessins fixes entre chaque niveau. Un bon point pour l'ambiance.

ANIMATION. Fluide et, pourtant, le héros est sacrément rapide. La Master System est bien exploitée.

BRUITAGES. Assez saoûlants. La musique en particulier devient vite lassante. La Master System n'est pas une machine à musique, d'accord, mais elle est sûrement capable de produire des sons mélodieux à défaut d'être de qualité (cartouche Sega).

HOOK
Super Famicom, Game Boy

Intérêt	15
Graphisme	18
Animation	17
Bruitages	15
Prix	F

Intérêt sur autre machine
Game Boy : NT



Après le film sorti il y a peu de temps sur nos écrans, Hook vient promener son joli crochet du côté des consoles. Le jeu reprend essentiellement le scénario du film. C'est Peter Pan qui va être content! Ne riez pas bêtement, car Peter Pan c'est vous et je vous rappelle que dans le film vous ne savez pas voler. Ce ne sera pas une partie de plaisir, heureusement que la fée Julia Clochette Roberts est là pour vous redonner le pouvoir de voguer sur les airs. Venez parcourir l'île de Neverland, le capitaine attend votre bon plaisir...

L'AVIS DE CONSOLES+. Hook dispose d'une excellente réalisation. On sent que les développeurs ont maintenant la machine bien en main. Seulement il ne suffit pas d'une programmation en béton pour faire un bon jeu. Sous ses nombreux attraits, Hook reste trop classique. Le personnage se déplace avec grâce mais pas assez de rapidité pour captiver le joueur. Beaucoup trop répétitif pour être passionnant, un jeu qui manque peut-être d'ambition.

GRAPHISME. Variété est le mot d'ordre des graphistes. Le résultat est convaincant.

ANIMATION. L'animation des sprites est d'une qualité fantastique. Les personnages sont très vivants. Les effets visuels des changements de saison sont saisissants.

BRUITAGES. Les musiques se cantonnent dans un style très orchestre philharmonique. Ensuite, c'est une question de goût (cartouche Epic/Sony).

KID CHAMELEON
Megadrive

Intérêt	18
Graphisme	14
Animation	17
Bruitages	15
Prix	E



Figurez-vous que le Kid Chameleon est une bête en jeu vidéo. Avouez qu'ils sont malins les scénaristes qui ont choisi de brosser l'égo des joueurs, le vôtre, pour inciter à l'achat de cette cartouche. Allez, puisqu'on vous dit que vous êtes le meilleur, prouvez-le! Mais attention, ce jeu de plates-formes a de quoi mettre vos nerfs à rude épreuve. Bien sûr, le Kid peut se tranformer en différents personnages quand la situation l'exige mais le jeu est tellement grand, pourrez-vous en venir à bout?

L'AVIS DE CONSOLES+. Le but avoué avec Kid Chameleon était de réaliser un clone de Super Mario sur Megadrive. Résultat? Le Kid est plus grand avec pas moins de 1 800 écrans différents. La jouabilité est aussi excellente et votre personnage "multirôle" permet une variété d'action rarement égalée sur cette machine. Kid est capable de se transformer en samouraï, en Jason, en chevalier et même en tank. Cela lui permet de disposer de pouvoirs différents et complémentaires.

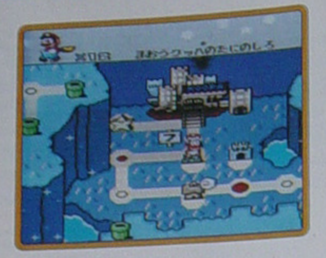
GRAPHISME. De valeur assez inégale, les tableaux sont variés mais manquent d'étoffe. Il est possible de faire mieux.

ANIMATION. Les scrollings sur plusieurs plans sont des petits bijoux. Les sprites sont bien animés et pour cause, vu leur taille lilliputienne.

BRUITAGES. Des effets sonores qui mettent un maximum de tonus dans ce jeu de plates-formes (cartouche Sega).

SUPER MARIO IV
Super Nintendo

Intérêt	19
Graphisme	18
Animation	17
Bruitages	18
Prix	NC



Mario le plombier-aventurier italien le plus connu dans le monde des consoles est de retour, en super forme, pour la plus grande de ses aventures. Avec Yoshi, son fidèle dinosaure domestique, il repart en croisade contre l'ignoble Browser. Une carte de jeu immense, des niveaux à n'en plus finir, le ton est donné dans le gigantisme. Super Mario est désormais capable de doubler de taille, nager sous l'eau, voler dans les airs et, bien sûr, il saute toujours, attaque ultime, à pieds joints sur ses ennemis.

L'AVIS DE CONSOLES+. Une cartouche grandiose dans tous ses aspects: les challenges sont légion, les salles secrètes ne se comptent plus et le jeu est doté d'une jouabilité toujours aussi démentielle. Contrairement à la majorité des productions, la profondeur de jeu ... que bien qu'il soit facile de terminer la ... on y revient sans cesse pour y décou... niveaux inexplorés. Sans exagérer, c'... mois de plaisir garantis.

GRAPHISME. Un parcours sans faute, ce soit au niveau des sprites ou bien des ... tous deux excellents.

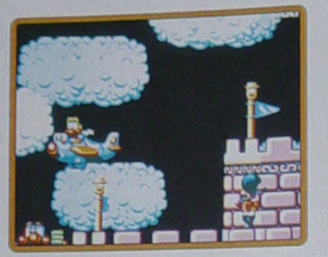
ANIMATION. Le scrolling multidirectionnel est impeccable. Il n'y a pas un seul ralen... ment. La réalisation de ce point de vue ... bavure.

BRUITAGES. Les thèmes musicaux ... précédents Mario ont été arrangés spécial... pour la Super Nintendo. Un résultat ench... pour les tympans (cartouche Nintendo).

ROBOCOD
Megadrive, Amiga

Intérêt	17
Graphisme	17
Animation	17
Bruitages	17
Prix	D

Intérêt sur autre machine
Amiga : 17



James Pond, l'agent secret qui fait trembler les espions du monde entier, est de retour. Nom de code: Robocod! Melting pot de genre cinématographique (Robocop et James Bond 007), il n'en fallait pas moins pour venir à bout du Dr. Maybe et de son armée délirante. A-t-on jamais vu un immense nounours en peluche tenir le rôle de gardien de fin de niveau? 50% machine, 50% pingouin, 100% à l'huile, Robocod est capable d'étirer son tronc cybernétique d'une longueur affolante. Une capacité qui fait entrer le personnage dans la cour des grands, avec une bonne longueur d'avance s'il le désire!

L'AVIS DE CONSOLES+. Ne nous voilons pas la face, Robocod reprend tous les ingrédients des jeux de plates-formes servant de référence comme Sonic et Super Mari... qu'il n'en copie que les bons aspects, le ... ne peut être que positif. Avec sa jou... exceptionnelle, Robocod risque de faire ... mal! Le thème du jeu est délirant, un ... fort bien venu.

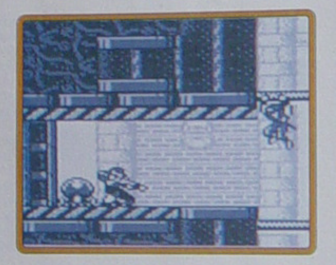
GRAPHISME. Une touche de génie! ... coup d'inventivité dans les décors et ... création des monstres.

ANIMATION. Un scrolling multidirec... idéal qui fait toute la force et la souplesse ... jeu de plates-formes.

BRUITAGES. Parfois déroutants, ... nants, les bruitages sont finalement ... agréables dans l'ensemble (cartouche Elec... Arts).

SHADOW WARRIORS
Game Boy

Intérêt	17
Graphisme	15
Animation	17
Bruitages	14
Prix	D



C'est un fait depuis longtemps établi dans le monde des jeux vidéo, le seul nom des ninjas fait fureur parmi les jeunes. Ce petit air exotico-mystique au goût de soja empoisonné est fort apprécié des joueurs. Pour notre plaisir donc, on joue dans Shadow Warriors le rôle d'un ninja qui tue et, à ses temps perdus, massacre aussi. En bon athlète, il peut ramasser des bonus (vies, magies), s'accroupir (yeah!), sauter (incroyable!) et s'accrocher aux canalisations à l'aide de son grappin (classique!). Comme de bien entendu, l'éternel trouble-fête traîne ses guêtres au détour d'une fin de niveau mais vous êtes une machine à tuer, alors faites votre boulot!

L'AVIS DE CONSOLES+. Encore un très bon jeu de plates-formes/action pour la petite Game Boy qui n'a pas fini de nous étonne... niveaux sont suffisamment variés, le c... du ninja est quasiment parfait. Shadow W... est une excellente conversion, peut-être ... la meilleure qui existe actuellement.

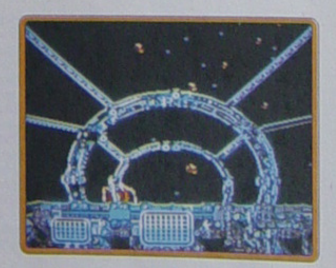
GRAPHISME. Etant donné le petit écra... Game Boy, il serait dificile de faire mie... graphismes sont assez détaillés pou... l'action reste crédible.

ANIMATION. Sublime quand on conn... capacités limitées de cette machine. ... rapide, c'est fluide, c'est bien.

BRUITAGES. Ils sont de bonne quali... être exceptionnels. Les mélodies sont elle... correctes et d'un classicisme à toute ép... (cartouche Tecmo).

STAR WARS
NES

Intérêt	19
Graphisme	18
Animation	18
Bruitages	17
Prix	D



Pas besoin d'être un historien érudit pour affirmer que Star Wars fait partie des films qui ont marqué notre génération. Convertir ce monument sur NES est donc un pari risqué de la part de Lucasfilm. Pourtant le jeu reste assez fidèle à son modèle en reprenant des séquences clés du film. Quelle joie de conduire un Landspeeder dans le désert de Tatooine, d'envahir les chenillards des sables, de piloter le légendaire Faucon Millenium, d'écouter les élucubrations de Sispeo, de passer des vacances dans un compacteur d'ordures et de participer à l'attaque de l'Etoile de la mort!

L'AVIS DE CONSOLES+. Star Wars est la meilleure cartouche sur NES depuis Super Mario III!. La taille du jeu est gigantesque et les séquences en 3D vous feront carrément ... que vous êtes en train de prendre votre ... une NES. Bien sûr, le jeu n'est pas facile ... quel challenge passionnant pour une fois ... la force soit avec vous!

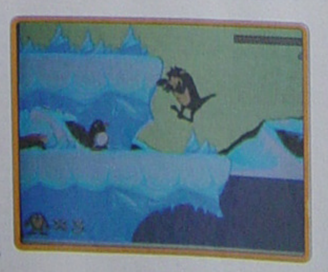
GRAPHISME. Les décors et les sprites ... très proches du film original. Un ... titanesque pour un résultat remarquable.

ANIMATION. Extraordinaire. Cré... séquences-là en trois dimensions ... véritable prouesse technique.

BRUITAGES. Star Wars reprend ... musiques et des bruitages directement ti... bande-son du film. Qu'il est plaisant d'e... le doux son du sabre laser de Luke (ca... Lucasfilm).

TAZ MANIA
Megadrive

Intérêt	16
Graphisme	19
Animation	16
Bruitages	17
Prix	D



Après l'extraordinaire Quackshot qui mettait en scène le fameux Donald Duck, c'est au non moins fameux Taz d'être adapté sur Megadrive. Diable de Tasmanie, ce héros des cartoons américains est doté d'un estomac en béton. Il est capable d'avaler quasiment n'importe quoi, tant que ce n'est pas plus gros que lui. Quand il avale du chile, il devient carrément un véritable cracheur de flammes. Mais ce qui a rendu Taz si célèbre, c'est sa fameuse attaque dite du "tourbillon". Il se tranforme en tornade et emporte tout sur son sillage. Si avec ça vous n'êtes pas capable de réussir...

L'AVIS DE CONSOLES+. Ce personnage si délirant est criant de vérité. Les attaques sont pour le moins originales et chaque partie ressemble à un véritable dessin ... Graphiquement proche de la perfection, ... Mania est un jeu de plates-formes rapide ... jouable. Seul petit reproche: la difficulté ... pu être un peu plus élevée.

GRAPHISME. Probablement les me... graphismes jamais vus sur Megadrive. ... vraiment très proches du dessin animé.

ANIMATION. L'animation de Taz ... réaliste, jusqu'à ses expressions exa... quand on le laisse seul plus de cinq min...

BRUITAGES. Un simple petit "roo... si impressionnant. Dommage que ... grognements de bête féroce du dessin ... n'aient pas été repris dans la version Me... (cartouche Sega).

PAS D'ACCESSOIRES SANS AUDIOSONIC

Quickjoy

SV 131 SUPERSTAR

Super maniabilité, Super performance





SV 133 MEGASTAR

Pour les Mégadestructeurs.
Pour droitier ou gaucher.
Existe aussi en version
JUNIOR SV 135

AMIGA - ATARI - AMSTRAD

SV 203 KIT PC

Stick PC SV 202
Carte PC SV 210
(SV 202 & SV 210 sont aussi vendus séparément)



SV 227 TOPSTAR PC
LE MUST SUR PC



PC et COMPATIBLES Existe aussi en version AMIGA - ATARI - AMSTRAD - SV 127 TOPSTAR

SV 334* PROPAD
Pour SUPER NINTENDO
Existe aussi en version SEGA
8/16 bits SV 434* PROPAD SEGA



SV 329 FOOTPEDAL
NINTENDO
Un complément à votre manette.
Entièrement programmable pour simulateurs, shoot them up, etc....
Existe en version AMIGA, ATARI, AMSTRAD, SV 129 FOOTPEDAL et aussi
SEGA SV 429 FOOTPEDAL SG

SV 433* MEGASTAR SEGA

Pour SEGA 8/16 bits

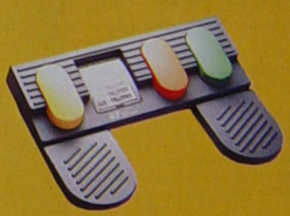


SV 333* MEGASTAR
NINTENDO



SV 336* PROPAD PROGAMMABLE

Le MUST sur console NINTENDO



CONSOLES DE JEUX VIDEO

SV 906* HANDY SOUND

Ecouteurs stéréo à enrouleur (adaptable sur GAME BOY)





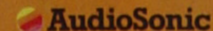
SV 907* HANDY BOY TOUT EN 1....

Ampli stéréo, 2 haut parleurs, 2 éclairages, loupe réglable
stick de direction, 2 larges boutons de tir et ... UN LOOK D'ENFER.....
(adaptable sur GAME BOY)



SV 900* TURBO CHARGER

KIT Alimentation et chargeur de batteries.
Très haute performance. Secteur ou allume-cigare.
Version de base avec accus 700 ma Autonomie sur console en monochrome 12 heures, en couleur 2 heures. Avec accus 1400 ma (option): respectivement 24 hs & 4 hs.
COMPATIBLE AVEC CONSOLES PORTABLES
NINTENDO - SEGA - SUPERVISION



SUPERVISION

Quickjoy et Supervision sont distribué par:
Audiosonic France 103-115 rue Charles Michels BP 99 93203 ST DENIS Cedex

En vente chez votre revendeur habituel, grandes surfaces et magasins spécialisés

* Disponible en septembre 1992 - + de 30 modèles à cette date.

AMIGA, ATARI, AMSTRAD, NINTENDO, SEGA SONT DES MARQUES ET MODELES DEPOSES. GAME BOY EST UNE MARQUE DEPOSE DE NINTENDO AMERICA, INC.

Plates-Formes Micro

Dans le domaine des jeux de plates-formes, la micro se défend assez bien. Enfin, il faudrait plutôt dire l'Amiga car il est largement dominant. Sur Atari ST, les jeux se font rares et le PC n'a jamais été une machine dédiée à ce genre de soft. Quoi qu'il en soit, de bons titres sont sortis cette année sur Amiga avec notamment Harlequin, Fire and Ice, Wolfchild et Zool, le ninja de la énième dimension qui se veut êtr le concurrent d'un certain Sonic. David contre Goliath, le défi est lancé...

Un jeu de plates-formes, qu'est-ce que c'est? Une partie de la réponse se trouve dans sa désignation même. On peut qualifier de jeu de plates-formes tout jeu où le héros, en plus de se battre ou de tirer dans tous les sens, doit aussi trouver la sortie de chaque niveau avec, au choix, des objets, des lieux à trouver et/ou un gardien à abattre. Le chemin qu'il parcourt n'est pas linéaire et se situe souvent sur plusieurs niveaux de jeu ou hauteurs, d'où le terme de plates-formes. Généralement, le héros ne vole pas, il marche.

Cela induit une autre difficulté: les obstacles composés de trous, pointes, fossés, etc. En plus des ennemis, on doit aussi se "battre" contre le décor. Pour corser la difficulté, le héros est aussi fréquemment doté d'une certaine inertie, ce qui a pour effet de le faire déraper à la moindre prise de vitesse. Tout l'art du jeu de plates- formes réside alors dans le fait de se débarrasser des monstres tout en progressant sans se casser la figure. Si les shoot-them-up sont surtout basés sur de bons réflexes, pour les jeux plates-formes, il faut essen lement de l'agilité. En e c'est le joueur qui décide d progression, il peut s'arr tous les dix pas ou bien c d'une traite. Le rythme n' pas imposé, les réflexes jo moins. Il va sans dire que fait la joie des joueurs calmes et posés.

Marc Me

FIRE AND ICE

Amiga



Intérêt	15
Graphisme	15
Animation	15
Bruitages	15
Prix	C

Comme son nom l'indique, Fire and Ice est un jeu de plates-formes qui ne vous laissera pas de glace! Vous êtes Cool Coyote, l'aventurier aux pattes de velours. Ce canidé a vraiment une vie de chien quand on y pense. Afin d'amuser la galerie des joueurs micro, il se trimbale littéralement d'un bout à l'autre de la planète, des glaciers jusqu'aux doux pays chauds. Pour passer de niveau, il doit reconstituer une clé magique. Quand on est le coyote le plus Cool de la terre, c'est une affaire qui roule…

L'AVIS DE TILT. Fire and Ice est un soft très revigorant. C'est un jeu de plates-formes comme on les aime: jouable et plein d'humour. La difficulté est savamment dosée pour garder le joueur en haleine sans l'enliser dans une tâche trop ardue. Des idées très viennent égayer la partie. En plus, Co est un personnage très sympa, ça n des éternelles histoires de gros b muscles bien huilés.

GRAPHISME. Vraiment très c Beaucoup de soins ont été apportés et ce, jusque dans les moindres détails.

ANIMATION. Le scrolling est fluide Coyote est toujours en mouvement, q soit la situation. Même au repos, on a mimiques amusantes qui font agré passer le temps. Encore ce souci du dé

BRUITAGES. Un jappement jovial héros, très convaincant. Les musiq dynamiques (disquettes Graftgold).

HARLEQUIN

Amiga



Intérêt	18
Graphisme	17
Animation	18
Bruitages	15
Prix	C

Non, un Harlequin n'est pas un clown! En l'occurrence, c'est un être très agile qui doit se tailler une place dans le monde de Chimerica, un endroit enchanteur bourré de monstres étranges et de surprises souvent déplaisantes. Ici, pas de combats à outrance ou de pièges à répétition mais plutôt une bonne dose d'humour et surtout d'habileté. Le terrain est très original avec ses parois obliques, ses tunnels et ses sols couverts de billes. Les bonus, eux aussi, sont diversifiés: parapluie pour freiner les chutes, ballon pour rebondir sur les ennemis, monocycle chancelant....

L'AVIS DE TILT. C'est un hit comme on les aime! Une jouabilité exemplaire, un vaste terrain de jeu. Ce superbe jeu de plates-formes est un modèle du genre. Avec u stratégique assez marqué qui em sombrer dans la monotonie, Harlequ être manqué sous aucun prétexte.

GRAPHISME. La richesse des impressionnante. Les graphismes m peu de couleurs mais Harlequin d quand même une ambiance de jeu at

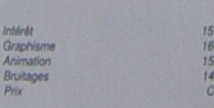
ANIMATION. Scrolling multidirection reproche, animation des sprites fluide difficilement faire mieux sur Amiga.

BRUITAGES. Ils sont assez rares l'avantage d'être peu communs: des des "zingg" et des "slonggg" qui co jeu son atmosphère si particulière (Gremlin).

JIM POWER

Amiga





Intérêt	15
Graphisme	16
Animation	15
Bruitages	14
Prix	C

Jim Power est quelqu'un qui n'aime pas les mutants. Quand il en voit un, il est plutôt du genre à dire bonjour avec son flingue. Dédiés aux fans de l'action pure et dure, les cinq niveaux de Jim Power sont remplis de clés, de plates-formes, de fossés aux pieux acérés et de dizaines de créatures étranges. Bonne chance, Jim, la mission semble impossible!

L'AVIS DE TILT. Voilà enfin des auteurs qui exploitent à fond leur connaissance de la machine au lieu de réutiliser comme certains dont nous tairons le nom des routines obsolètes. Ce jeu de plates-formes se démarque par une bonne jouabilité et une action soutenue. Très inspiré des grands classiques, ce Jim Power de Digital Concept en fera craquer plus d'un.

GRAPHISME. Que ce soit pour les le décor, le travail est assez impre notamment à cause du nombre in couleurs (près de 200, c'est un exploit)

ANIMATION. 50 images par second mieux? C'est une vitesse d'exécution pas l'habitude de voir sur cette ma trajectoire des sprites est savamme Quant au scrolling, il est à certain parallaxe sur plus d'une douzaine différents.

BRUITAGES. Deux morceaux de par niveau vous accompagnent agréa cours du jeu, ainsi que des voix façon "arcade" assez réalistes Digital Concept).

LEANDER

Amiga



Intérêt	17
Graphisme	16
Animation	18
Bruitages	13
Prix	C

Le thème de Leander est archiclassique: la belle princesse Lucanna a été enlevée par le méchant démon Thanatos. C'est au beau Leander (vous!) qu'incombe la tâche d'aller sauver la douce créature. Heureusement, Leander, lui, ne fait pas dans la dentelle et quand il a quelque chose à dire, c'est avec son épée qu'il s'exprime. De l'action, toujours de l'action, voilà le mot d'ordre de ce jeu mâtiné d'aventure destiné à tous ceux qui n'ont pas peur de réfléchir.

L'AVIS DE TILT. Leander ne se contente pas d'être bien réalisé, il est aussi prenant. On peut acheter son équipement, et les nombreuses astuces à découvrir pour explorer à fond le jeu viennent pimenter l'action. Nettement supérieur à Shadow of the Beast au niveau de la jouabilité, il enchantera les fans d'action et ceux qui n'ont pas de console, bien sûr!

GRAPHISME. L'action se déroule moitié à l'extérieur, moitié à l'intérieur. Cela donne lieu à des graphismes variés et très travaillés. Une mention spéciale pour le dégradé de fond qui est magnifique.

ANIMATION. En plus du scrolling normal en premier plan, un scrolling parallaxe apporte une grande profondeur visuelle au jeu. Les mouvements du personnage sont proches de la perfection.

BRUITAGES. Musique comme bruitages, c'est bon sur toute la ligne. Dommage qu'il faille choisir entre les deux (disquettes Psygnosis).

NICKY BOOM

Amiga



Intérêt	16
Graphisme	16
Animation	14
Bruitages	16
Prix	NC

Un gamin comme héros, c'est Nicky Boom! Si petit et déjà sur le sentier de la guerre et de la violence! Figurez-vous qu'il s'est mis en tête de libérer son grand-père des griffes d'un sorcier. Pour se frayer un chemin, Nicky pose allégrement des bombes, ici et là. Une vraie graine de révolutionnaire mexicain. Ainsi, il peut découvrir les nombreuses salles secrètes scellées par des blocs de pierre. La chose n'est pourtant pas si facile, il doit surtout faire attention à ne pas se perdre. Pas de panique, des couches-culottes de secours sont fournies avec le jeu.

L'AVIS DE TILT. Fraîche et revitalisante, cette œuvre va vous faire bondir de plaisir (bondir, pas hurler, hein!). Nicky Boom est digne de certaines productions sur console. Sa réalisation est un de ses points forts. La difficulté est très bien dosée: progressive, elle permet au joueur de bien prendre en main le petit garnement. Une aire de jeu énorme qui vous tiendra en haleine durant des heures entières.

GRAPHISME. Les dégradés en arrière-plan sont superbes. Mêmes louanges pour les décors qui ont fait l'objet d'un soin particulier. En matière de graphisme, l'Amiga n'a décidément pas dit son dernier mot.

ANIMATION. Sans être divine, l'animation est de bon niveau. Les mouvements du personnage sont assez mignons.

BRUITAGES. Des babillages réalistes et amusants. Les musiques sont carrément envoûtantes (disquettes Microïds).

ORK

Amiga



Intérêt	15
Graphisme	16
Animation	11
Bruitages	17
Prix	C

Psygnosis aime les jeux glauques. Le héros de Ork n'échappe pas à cette règle avec ses airs de grenouille ayant copulée avec le lapin de Dracula. Ne vous méprenez pas, sur les photos, c'est celui qui ressemble à un monstre ennemi. Ne soyons pas cruel, les choses ne sont pas faciles pour le pauvre Ku-Kabuk. En plus de devoir supporter un nom affligeant, il est chargé de nettoyer "par le vide" un terrain regorgeant de monstres, sans même parler des pièges et des énigmes placés à des endroits stratégiques. Osez incarner ce héros difforme et aidez-le à passer ses terribles épreuves.

L'AVIS DE TILT. Jeu de plates-formes pur et dur, Ork est une sorte de remake de Killing Game Show en plus étoffé. Cela dit, vous avez intérêt à utiliser un bon joystick bien solide si vous voulez éviter la crise de nerfs. Un contrôle hyper-sensible irritant limite quelque peu son intérêt mais Ork plaira sûrement aux amateurs d'action/réflexion.

GRAPHISME. Pas de doute, c'est bien la "patte" de Psygnosis, reconnaissable entre mille. Le manque de couleurs rend l'ensemble du jeu un peu terne.

ANIMATION. Trois niveaux de scrolling parallaxe et, pourtant, le jeu semble manquer un peu de profondeur.

BRUITAGES. Ils sont très efficaces. La musique assez originale se détache des habituelles mélodies banales qui font fureur sur micro (disquettes Psygnosis).

PARASOL STAR

Amiga, PC ,Atari



Intérêt	16
Graphisme	14
Animation	16
Bruitages	13
Prix	C

Intérêt sur autres machines
PC : 14 Atari : 15

Parasol Star est, en fait, le troisième volet de Bubble Bobble, un jeu qui avait connu un grand succès sur micro. Dans Parasol Star, le petit dragon s'est assagi, il s'est transformé en gentil garçon qui se défend à grands coups de parasol. Bien sûr, comment ne pas y avoir pensé plus tôt, c'est l'arme idéale pour assommer les ennemis, non? Quoi qu'il en soit, ce jeu très "gentillet" reprend les principes de son ancêtre: l'action se déroule sur un tableau occupant à peu près la taille d'un écran, avec parfois un scrolling latéral en supplément. Comme dans les précédentes aventures, il est possible de lancer des éclairs et des gouttes d'eau.

L'AVIS DE TILT. Parasol Star prouve d'une manière éclatante qu'on peut garder l'essence d'un jeu tout en le renouvelant. Il apparaît comme un des meilleurs jeux du genre, avec un grand nombre de bonus cachés et de surprises. Son ambiance naïve est une bouffée d'air frais dans un monde micro de violence.

GRAPHISME. Les sprites sont variés et bien dessinés. Les décors d'un style très enfantin ont le mérite d'être clairs. Amateurs de violence s'abstenir.

ANIMATION. Le principe du jeu ne nécessitait pas de prouesses particulières au niveau des animations.

BRUITAGES. Quelque peu monotones, plus de variété aurait été la bienvenue. L'environnement sonore n'est pas un domaine à négliger (disquettes Taito).

PREMIERE

Amiga



Intérêt	15
Graphisme	18
Animation	13
Bruitages	18
Prix	C

Tiens, tiens! Pour une fois, le scénario est original, c'est une Premiere! Clutch Cable s'est fait dérober les bibines, pardon, les bobines de son dernier film la veille de l'avant-Premiere. Fou de rage et voyant une somme considérable lui filer entre les doigts, il va se lancer à corps perdu et la dynamite à la main dans les studios de son concurrent pour récupérer les fameuses, les précieuses babines, non bobines. Ce scénario donne lieu à des décors très variés: Far West, science-fiction, horreur, tous les styles de film sont représentés avec humour dans cette satire décapante.

L'AVIS DE TILT. Très original et graphiquement superbe, Premiere est vraiment innovateur. Certains boss de fin de niveau sont remplacés par des épreuves sympas et il existe deux plans de jeu (la majorité des autres jeux de plates-formes n'en possèdent qu'un seul). Les musiques sont somptueuses et, pourtant, le jeu en lui-même manque un peu d'attrait. L'action aurait dû être plus variée et surtout intense.

GRAPHISME. Jerr O'Caroll est un artiste hors pair et bourré de talent. Une multitude de décors tous plus réussis les uns que les autres.

ANIMATION. Hum! Un scrolling 25 images/seconde multidirectionnel, il est vrai, mais saccadé!

BRUITAGES. Des musiques géniales qui sont inspirées des grands classiques du cinéma. C'est un vrai plaisir pour nos oreilles (disquettes Core Design).

RISKY WOODS

Amiga, PC

Intérêt	16
Graphisme	18
Animation	15
Bruitages	16
Prix	C

Intérêt sur autre machine
PC : 15



D'un genre assez particulier, Risky Woods est un jeu qui requiert beaucoup d'adresse et de précision. Selon les cas, certains y trouveront un passionnant challenge, d'autres seront bien vite énervés. Que les joueurs "brutaux" passent leur chemin, les astuces de ce jeu ne se résolvent pas par la force, mais avec un zeste de réflexion. Il va falloir parcourir dans le calme les quatre zones du monde de Draxos pour libérer les clercs de l'Ordre de la paix. Bon courage!

L'AVIS DE TILT. Autant le dire franchement, Risky Woods n'a pas fait l'unanimité au sein de la rédaction. Les plus gravement atteints par la "gamemania" (on les reconnaît à leurs yeux injectés de sang) l'ont trouvé dur à souhait, de quoi mettre leurs talents à rude épreuve. Mise à part cette faction "dure" des réda... plupart ont été découragés par la diffi... jeu. Toutefois, Risky Woods devrait tr... lot d'admirateurs aux nerfs d'acier.

GRAPHISME. De gros sprites, de... hauts en couleur et qui valent le co... Risky Woods est doté d'un look trè... cheur, assez agressif.

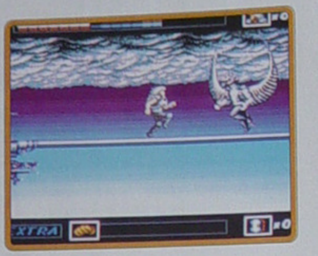
ANIMATION. Dans l'ensemble, la... est bonne. Un détail agaçant: l'anim... héros est "floue" ce qui devient vi... pénible pour les yeux.

BRUITAGES. Des efforts ont été fait... de la bande-son. Les musiques vous... bien dans l'ambiance et les bruitages so... (disquettes Electronic Arts).

WOLFCHILD

Amiga

Intérêt	15
Graphisme	18
Animation	17
Bruitages	13
Prix	C



Le scénario de Wolfchild est digne d'un bon film d'action. Fermez les yeux et imaginez un instant: un généticien génial se transforme en loup-garou pour se venger d'une organisation criminelle qui a massacré sa famille. Sorcellerie et science faisant parfois bon ménage, c'est un être super puissant que ce Wolfchild en croisade contre le crime. Le jeu comporte un bon nombre de passages secrets et de bonus qui ne se révéleront qu'aux meilleurs joueurs.

L'AVIS DE TILT. La réussite de ce jeu repose essentiellement sur la qualité des graphismes. Le son n'est pas extraordinaire mais l'action bien dosée rattrape la plupart des lacunes de la programmation. Le jeu est vaste, bien construit et la difficulté évolue de manière progressive. Wolfchild est un soft auquel on s'... facilement

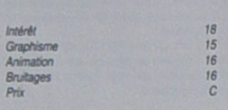
GRAPHISME. Ça manque un peu ... leurs, certes, mais les sprites et les dé... magnifiques. Le programmeur Simon ... beaucoup de talent, talent malheure... bridé par les limitations technique... machine.

ANIMATION. Elle ne tourne qu'à 25... seconde, c'est honorable. Beaucoup de ... Amiga tournent à la même vitesse. E... che, la diversité des animations vient ... cet aspect un peu dévalorisant.

BRUITAGES. Assurément le paren... du jeu. La bande-son est tout juste ... (disquettes Core Design).

ZOOL

Amiga



Intérêt	18
Graphisme	15
Animation	16
Bruitages	16
Prix	C



La société anglaise Gremlin n'y va pas par quatre chemins! Avec Zool, le ninja de la énième dimension, elle cherche à concurrencer le fameux Sonic. Il faut dire que question vitesse, Zool tient la comparaison. Cette petite créature étrange est diablement rapide. Sa devise: "Je ne freine pour personne!" C'est d'ailleurs dans la vitesse que réside l'originalité du jeu: il est possible de parcourir les niveaux à fond la caisse sans être vilement sanctionné par une mort certaine.

L'AVIS DE TILT. Zool est l'exemple parfait du jeu de plates-formes qui fait appel à l'agilité et aux réflexes. Il est rare d'avoir une rapidité aussi fulgurante dans ces jeux et sur cette machine. L'action dans Zool atteint parfois de furieux sommets, elle est frénétique. L... sation n'est pas parfaite mais qu'i... tienne, on prend beaucoup de plaisir à ... les nombreux niveaux au son de mu... ont du punch. Pas étonnant que Gre... décidé de faire de Zool sa mascotte.

GRAPHISME. Simple et haut en coul... niveaux tournent autour de sept thè... ment variés: musique, gâteaux, jouets...

ANIMATION. Quelques ralentisseme... vrai, mais en général la vitesse du scr... impressionnante. Ça décoiffe un m... quand on choisit le mode de jeu le plus ...

BRUITAGES. Des thèmes musica... divers et d'une tonicité parfois très f... quettes Gremlin).

DYLAN DOG

PC

Intérêt	15
Graphisme	17
Animation	15
Bruitages	15
Prix	C



Tiré des comics italiens populaires, Dylan Dog est un aventurier contemporain, une sorte de paladin des temps modernes. Invité par le professeur Mal dans son manoir, il part le cœur plein d'allégresse et les poches pleines de quelques balles, sans oublier le pistolet qui va avec. Mais Dylan a plus d'une corde à son arc: il est expert en boxe, joue du couteau et jongle avec les chiffres (il sait compter jusqu'à trois, pour les ultimatums). Jeu de plates-formes, mélange d'aventure et d'action, un soft peu commun sur une machine qui d'habitude ne fait pas bon ménage avec les jeux de ce genre...

L'AVIS DE TILT. C'est grâce à la taille de son terrain de jeu et à la beauté de ses décors que Dylan Dog pourra séduire les fans d'exploration. Cela dit, les combats sont beau... répétitifs. Le soft devient très vite las... action. Il faut vraiment être un fana de... plates-formes pour y jouer pendant ... temps. Il est regrettable que les bruita... totalement absents.

GRAPHISME. Les décors sont trè... Certaines séquences intermédiaires s... et inquiétantes à souhait.

ANIMATION. Le personnage rappelle... Prince of Persia avec toutefois une pa... mouvements plus restreinte. Des cha... d'écrans intempestifs.

BRUITAGES. Seulement de trè... musiques style années soixante-dix ... Simulmondo).

DELIVERANCE

ST, Amiga

Intérêt	14
Graphisme	16
Animation	15
Bruitages	12
Prix	C

Intérêt sur autre machine
Amiga : 14



"Allons bon, voilà que ça recommence! Figurez-vous ma bonne dame que le Mal est de retour! Depuis le temps qu'il se prend des raclées par des aventuriers boutonneux. A sa place je me cacherais." Enfin, Satan et toute sa clique sont de retour pour prendre la pâtée du siècle. C'est en tout cas le but avoué du héros de Deliverance, qui est en fait Stormlord 2. Le héros, Stormlord, est un solide guerrier qui manie la hache comme un dieu. La partie adverse est comme d'habitude venue très nombreuse: arachnides, démons, golems, papillons (dur!) et dragons rouges à points verts...

L'AVIS DE TILT. Proche du célèbre Gods sans jamais l'égaler, Deliverance est un jeu d'action et de plates-formes qui ne manque pas de punch. Les maniaques de la hache ... contents. Pour les autres, sachez que ... ment du personnage laisse à désir... contrairement à son modèle des ... Brothers, Deliverance manque singu... de diversité.

GRAPHISME. On applaudit des de... Décors, personnages, c'est bien de... mouvements du héros sont bien déco...

ANIMATION. L'animation des s... fluide. On ne peut pas en dire autr... scrolling qui a tendance à saccader.

BRUITAGES. Bof! Pas de musique ... du jeu. Les bruitages sont sympa... resteront pas dans les mémoires (disq... Century Entertainment).

THE ADDAMS' FAMILY
Amiga



Intérêt	17
Graphisme	18
Animation	6
Bruitages	18
Prix	C

Décidément les Addams risquent fort de devenir la famille la plus célèbre du monde. Gomez apparaît sur Amiga après avoir traîné ses guêtres du côté de la Super Nintendo. Il est toujours à la recherche des membres de sa famille. Ceux-ci sont gardés prisonniers quelque part dans leur immense propriété, composée de six niveaux de jeu. Il va falloir que Gomez fasse preuve d'ingéniosité pour venir à bout des pièges qu'il a lui-même posés. Les guillotines sont bien affûtées, les boulets se balancent au bout de bras articulés et la vermine a profité de la disparition des maîtres pour envahir la place.

L'AVIS DE TILT. Addams' Family a tout du grand jeu de plates-formes. On peut même dire géant si on se réfère à sa taille. Les salles secrètes sont si nombreuses que vous aurez envie de recommencer plusieurs fois le jeu, juste pour voir si vous n'avez rien oublié. La possibilité de prendre le jeu par n'importe quel bout évite le classique problème de recommencer à chaque fois le même chemin en cas de Game Over.

GRAPHISME. Les décors sont aussi délirants que les personnages. L'esprit de la série télé originale a été conservé.

ANIMATION. Le scrolling multidirectionnel fonctionne parfaitement. Les dérapages de Gomez reproduisent l'effet d'inertie.

BRUITAGES. Une ambiance de manoir hanté comme si vous y étiez! A part ça, on retrouve la fameuse mélodie du générique télé (disquettes Ocean).

DOODLEBUG
Amiga



Intérêt	15
Graphisme	16
Animation	13
Bruitages	14
Prix	C

Sous une apparence de jeu de plates-formes mièvre et naïf se cache un jeu intelligent, plein de trouvailles et plus difficile qu'il n'y paraît. Doodlebug est un petit insecte belliqueux qui doit sauver la princesse du pays de Cartoonia. Dans sa besace, il a un équipement qui ferait baver tous les écoliers de la Terre. D'un coup de crayon magique, il peut créer une ombrelle pour ralentir sa chute, faire apparaître un ballon et s'envoler, stopper le temps et devenir invincible. Le fin du fin reste quand même la gomme explosive. Et Doodlebug saute allégrement sur ses ennemis pour les détruire et les transformer en bonus.

L'AVIS DE TILT. Sans réussir à égaler les modèles du genre dont il s'inspire largement (Sonic, Mario, Robocod), Doodlebug se place d'emblée parmi les meilleurs jeux de plates-formes sur micro. Il n'innove donc pas d'un iota le genre mais il constitue un remix réussi et très sympathique. A saluer au passage la performance d'Adrian Cummings qui réalise tout seul Doodlebug.

GRAPHISME. Des niveaux variés et originaux que ne laissaient pas présager un premier niveau un peu trop enfantin.

ANIMATION. D'un niveau assez moyen, l'animation a le mérite de comporter quelques aspects amusants.

BRUITAGES. On retrouve la traditionnelle panoplie de bruitages qui accompagne les jeux de plates-formes (disquettes Core Design).

PUTTY
Amiga



Intérêt	16
Graphisme	14
Animation	18
Bruitages	15
Prix	C

Doté d'un scénario abracadabrant (un magicien capture des créatures et les revend sur Terre comme du chewing-gum), Putty vous met dans la peau très élastique d'une bestiole protoforme. Suivant son humeur, elle peut se liquéfier, s'étirer et donner un coup de poing, dégouliner de marche en marche et carrément gonfler comme une baudruche jusqu'à exploser, détruisant ses ennemis… Evidemment, pour un joueur mammifère à quatre membres, le maniement de Putty peut sembler dur mais les premiers niveaux sont destinés à l'entraînement, entraînement dont vous aurez bien besoin par la suite.

L'AVIS DE TILT. Drôle, original; maniable, même très maniable, Putty est un jeu délirant qui se démarque radicalement de ses concurrents. Avec un concept inspiré d'un jeu sur Super Famicom, Putty fait preuve d'une souplesse exemplaire. D'un autre côté, la difficulté du jeu risque de rebuter les joueurs non confirmés.

GRAPHISME. Les décors sont quelconques mais les personnages sont hilarants. Les graphistes doivent avoir une imagination délirante.

ANIMATION. L'animation de Putty est exemplaire. Il gonfle, s'étire et bondit avec beaucoup de réalisme. On se rapproche à ce niveau de la qualité de Prince of Persia.

BRUITAGES. Une ambiance survoltée digne des meilleurs cartoons. Leur qualité fait vite oublier l'absence de musique au cours du jeu (disquettes System 3).

ROBOCOD
Amiga



Intérêt	17
Graphisme	16
Animation	16
Bruitages	12
Prix	C

Comme le dit si bien le petit Arnold:"I'll be back." C'est aussi en substance ce qu'avait lancé le Dr. Maybe à la face de James Pond dans la premier épisode du même nom. Malgré son nom, ce savant fou a tenu parole. Nom de code: "Robocod". Il revient et il n'est pas content! Muni d'une armure extensible, James va devoir s'infiltrer dans l'usine du Père Noël. Encore mieux gardée que Fort Knox, l'usine est pourtant tombée aux mains du Dr. Maybe. A vous de diriger Pond dans cette usine mythique bourrée de salles secrètes et de jouets devenus fous: cartes à jouer, hommes-bonbons…

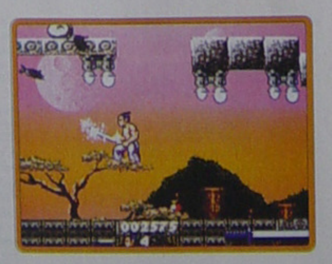
L'AVIS DE TILT. Robocod est un jeu de plates-formes de grande envergure. L'usine du Père Noël est immense, avec une multitude de tableaux cachés un peu partout. L'armure qui permet à Pond de s'étendre à volonté introduit une nouvelle dimension de jeu, en plus des traditionnels dérapages et monstres à éliminer. Recommandé aux maniaques qui aiment se cogner la tête à la recherche de tableaux secrets.

GRAPHISME. Dans un style humoristique, ils sont très soignés. La démarche chaloupée de Robocod est particulièrement amusante.

ANIMATION. Le scrolling multidirectionnel est honnête. Les mouvements des sprites sont fluides et bien décomposés.

BRUITAGES. Les musiques qui accompagnent l'action sont assez guillerettes. Les bruitages assez succincts ne sont pas édifiants (disquettes Millenium).

FIRST SAMOURAI
PC, Amiga



Intérêt	16
Graphisme	15
Animation	16
Bruitages	14
Prix	D

Intérêt sur autre machine
Amiga : 17

La vengeance est un plat qui se mange chaud, telle est la devise du jeune samouraï Chui-Phu. Son maître d'armes, Akira, vient d'être assassiné par le roi des démons et Chui-Phu se lance à sa recherche. Une aventure qui l'emmènera aux Portes du temps. Pour se défendre, il utilise ses pieds et ses poings de manière fort convaincante. Ensuite, grâce à l'énergie récupérée sur le corps des ennemis, il obtient une épée magique, le katana, et quelques armes auxiliaires genre couteaux, haches et autres gâteries. Pour réussir votre mission, il faudra faire appel à vos méninges autant qu'à la force de votre poignet.

L'AVIS DE TILT. Mélange d'arcade et d'aventure, First Samouraï est actuellement le meilleur jeu de sa catégorie sur PC. La réalisation est de qualité, l'action est riche et variée. L'adaptation sur PC est loin de nous décevoir, pourtant cette machine ne se prête pas à ce genre de jeu. L'animation surtout est d'un bon niveau. Les possesseurs de PC vont enfin découvrir les joies de l'arcade intelligente.

GRAPHISME. Par certains aspects, les décors manquent de relief mais dans l'ensemble la nuance des couleurs et le dégradé du ciel sont agréables à regarder.

ANIMATION. C'est un exploit sur PC, les scrollings multidirectionnel et parallaxe sont fluides et rapides.

BRUITAGES. Ils recréent parfaitement l'ambiance pour le moins furieuse qui règne dans ce jeu (disquettes Vivid Image).

Aussi paradoxal que cela puisse paraître, les consoles et la rubrique des jeux d'action ne font pas vraiment bon ménage. Il existe, bien sûr, d'excellents jeux comme Prince of Persia sur Super Famicom, mais les consoles semblent avoir une nette préférence pour les beat-them-all et les shoot-them-up. Surtout, n'allez pas croire pour autant que l'action n'est pas à l'honneur sur consoles, simplement la plupart des productions restent très classiques et n'ont donc pas leur place ici.

Toutes les consoles de jeu, des 8 bits avec la NES jusqu'aux 16 bits en passant par les portables, sont dédiées aux jeux d'action en général. Cela va bientôt faire un an et demi qu'elles règnent sans partage dans ce domaine. Si on appelle jeu d'action tout jeu dans lequel la réflexion est ignorée au profit d'actions primaires (tirer, frapper, détruire, lasériser, blastériser, nucléariser, etc.), on peut alors distinguer deux genres principaux: les shoot-them-up et les beat-them-all. Le critère de distinction est fort simple: dans l'un on tire tandis que dans l'autre on frappe. Soit on tire à distance en évitant à tout prix le contact, soit justement on cherche absolument le contact dans un corps à corps bien sanglant. C'est à partir de ces deux principes que se sont développées ces deux catégories de jeu, en proposant une multitude de variantes sur un thème qui reste très populaire tout en ayant perdu depuis longtemps toute originalité. Dans la rubrique des jeux d'action, on retrouve donc tous les jeux qui ne peuvent pas être classés à part entière dans l'une des deux rubriques majeures citées précédemment. Il s'agit généralement de jeux ayant un mode de visualisation différent (Desert Strike sur Megadrive, Xybots sur Lynx) ou bien ceux qui requièrent plus d'adresse et de précision comme Camel Try sur Super Famicom et Marble Madness sur Megadrive.

Marc Me…

CAMEL TRY

Super Famicom



Intérêt	15
Graphisme	7
Animation	16
Bruitages	7
Prix	F

Sous ce nom peu explicite se cache une sorte de course contre la montre en solitaire où vous devez diriger une boule dans un dédale de couloirs, d'impasses et de pièges. Vous ne contrôlez pas la boule, celle-ci est juste sujette aux effets de la pesanteur. En revanche, c'est à vous de faire pivoter au joypad le "labyrinthe" de manière à orienter la boule dans la bonne direction. Plusieurs éléments du labyrinthe viennent aussi freiner ou accélérer la trajectoire de la boule. En fait, le principe du jeu est très facile à comprendre, quant à réussir à atteindre le goal dans le temps imparti, c'est une autre histoire…

L'AVIS DE CONSOLES+. Camel Try joue la carte de l'originalité avec succès. Le mode 7 est utilisé à bon escient pour faire un jeu hors du commun. On s'amuse beaucoup, les … sont nombreux, mais cette cartouche … inégale. Un mode deux joueurs semble… dent. Graphismes sommaires pour … bouillie, de ce jeu se dégagent parfois … mets d'arnaque. Amusant mais bâclé … vant par ses lacunes techniques injustifi…

GRAPHISME. On est sur une … Famicom, là? Ah bon? Les tableaux … Sonic sont plus jolis.

ANIMATION. Tournez jeunesse! Le … spécial rotation trouve ici une … originale et tout à fait appropriée.

BRUITAGES. Ce n'est pas la peine … vos boules Quiès, il n'y a pas grand-… entendre (cartouche Taito).

CHOPLIFTER II

Game Boy



Intérêt	18
Graphisme	17
Animation	17
Bruitages	11
Prix	C

On pourrait classer Choplifter dans le genre "search & rescue". Aux commandes de votre hélicoptère, vous devez vous porter au secours des pauvres otages prisonniers dans des grottes, sur la mer, en ville ou bien encore dans la jungle. Bien sûr, vous êtes armé jusqu'aux dents pour faire face à l'imprévu, mais ce n'est pas l'aspect primordial de ce jeu. On se calme, on ne tire pas sur les otages!

L'AVIS DE CONSOLES+. Une cartouche à ne pas laisser de côté. Si vous vous sentez une âme de secouriste, Choplifter II est fait pour vous. La difficulté est bien dosée et bien qu'il faille faire fréquemment des allers-retours entre la base et la zone de combat pour ramener les otages, on n'a pas le temps de s'ennuyer en cours de route. Ce jeu fait appel à vos … et à votre sens de l'anticipation. … tactiques de combat sont envisageables … arriver à la fin. Choplifter II est, … un jeu complet.

GRAPHISME. C'est un véritable … d'horloger que les graphistes ont réalisé … jeu. Quelle précision!

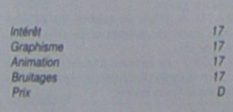
ANIMATION. Il fallait forcément un … rapide pour faire un bon jeu d'action … Choplifter II défile à toute vitesse … yeux ébahis.

BRUITAGES. Définitivement le p… de ce jeu. Les concepteurs semblent … délaissé cet aspect au profit des autres … che Broderbund Software).

DESERT STRIKE

Megadrive





Intérêt	17
Graphisme	17
Animation	17
Bruitages	17
Prix	D

Avec tout le foin que la guerre du Golfe a provoqué à la télévision, le sujet est devenu très médiatisé, aussi prisé du public que la vie privée de la famille royale anglaise. Il n'en fallait pas plus pour qu' Electronic Arts saute sur l'occasion et nous ponde Desert Strike: Back to the Golf. Aux commandes de votre hélicoptère de combat Apache, il faut aller délivrer les petits gars patriotes retenus en otages et mettre une bonne raclée à ces mécréants qui troublent l'ordre au Moyen-Orient. Ouaip, mon gars!

L'AVIS DE CONSOLES+. Avec sa vue en perspective qui le distingue nettement des autres productions sur Megadrive, Desert Strike est un jeu d'action peu commun. On a un peu de mal à s'habituer aux commandes mais, une fois lancé, on ne peut plus s'arrêter. La jouabilité … ment sans faille et les missions sont … réalistes. Une souplesse de jeu et d'… qui en passionnera plus d'un.

GRAPHISME. Des dunes de sable … vue, des bunkers savamment camouflés … villes très folkloriques et des petits … courent dans tous les sens.

ANIMATION. Tout y est, jusqu'au … qui vous tire vainement dessus. Le … détail a été respecté en ce qui concerne … tion de l'hélicoptère.

BRUITAGES. Peu de musique, … ont opté pour des bruitages réalistes … une ambiance tendue à souhait (… Electronic Arts).

PRINCE OF PERSIA

SFC, Master System, GB, NEC CD-ROM

Intérêt	18
Graphisme	17
Animation	17
Bruitages	17
Prix	F

Intérêt sur autres machines
MS : 17, Game Boy : 18, NEC : 17

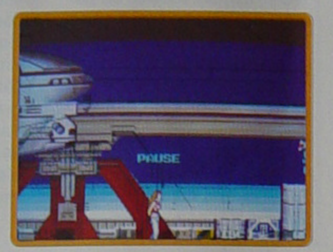


Prince of Persia est un jeu hors du commun! Après des versions spectaculaires et remarquées sur la plupart des micro-ordinateurs, ce jeu d'action aux parfums des Mille et Une Nuits s'est lancé à l'assaut des consoles. Celles-ci n'ont pas résisté longtemps et Prince of Persia atteint carrément des sommets sur Super Famicom. Vous êtes un jeune prince qui doit trouver son chemin dans les dédales des donjons, et passer au fil de l'épée tous les gardes jusqu'à la rencontre ultime avec le sultan maléfique. Faites vite, une belle princesse est en péril!
L'AVIS DE CONSOLES+. Dès les premières minutes de jeu, on constate avec délice et soulagement que Prince of Persia sur Super Famicom est la meilleure version connue à ce jour, et de loin! Plus de 20 niveaux de jeu de difficulté croissante, une option entraînement inédite et bienvenue. Il est vraiment dur de trouver des défauts à cette cartouche d'exception.
GRAPHISME. Il ne se limite plus seulement aux murs ternes et monotones des donjons humides. Désormais, l'action prend place aussi dans des cavernes souterraines.
ANIMATION. Les animations du héros sont toujours aussi fluides et coulées, un souci de réalisme que l'on aimerait voir plus souvent. Merci à Jordan Mechner pour la qualité de l'animation.
BRUITAGES. Au total, dix mélodies qui vous garantissent un dépaysement total (cartouche Masaya).

ROLLING THUNDER II

Megadrive

Intérêt	17
Graphisme	16
Animation	16
Bruitages	16
Prix	E



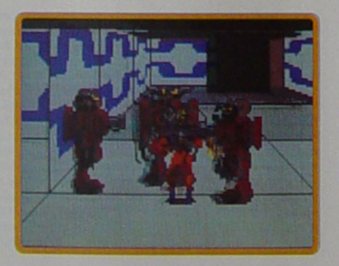
"Voyons, James, faites un effort, il faut démanteler le groupe terroriste Geldra! — Mais voyons, Leila, mon nom est Albatross et, de plus, c'est l'heure du tea!" Revivez la vie, ô combien périlleuse, des agents secrets avec Rolling Thunder II: onze niveaux parsemés de dangers variés et de terroristes balafrés. Pour vous épauler dans cette mission difficile, vous avez la charmante compagnie de votre ami et confident: un pistolet mitrailleur 1 200 coups/minute et accessoirement une jolie équipière cachée dans votre Holster.
L'AVIS DE CONSOLES+. Certes Rolling Thunder II ne remporte pas la palme de l'originalité mais il est terriblement efficace dans son genre. De petits détails techniques laissent à désirer mais, dans l'ensemble, c'est un jeu d'action d'une grande diversité dans sa difficulté. L'option deux joueurs est démente, d'autant plus appréciée qu'elle est rare sur Megadrive.
GRAPHISME. Un style assez dépouillé mais les graphismes ne manquent pas de charme.
ANIMATION. Le scrolling multidirectionnel, fluide, est parfois doublé d'un autre scrolling parallaxe de qualité. Les mouvements des sprites sont suffisamment décomposés pour être réalistes.
BRUITAGES. Les effets sonores et les musiques se marient harmonieusement pour former une bande-son qui ne manque pas de tonus (cartouche Namcot).

SMASH TV

NES, Super Famicom

Intérêt	17
Graphisme	15
Animation	15
Bruitages	18
Prix	D

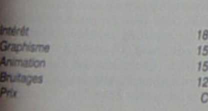
Intérêt sur autre machine
Super Famicom : 16



Smash TV s'inspire d'un jeu d'arcade très ancien, Robotron 2084 sorti en salles d'arcade il y a près de dix ans. Plus fort que Fort Boyard et la Nuit des héros réunis, Smash TV est un programme de télé futuriste où des gladiateurs mènent une lutte acharnée pour obtenir gloire et fortune. Le principe du jeu est simple: il suffit de détruire toute opposition dans une série de salles. Chemin faisant, le concurrent devient de plus en plus puissant et c'est l'inévitable escalade de violence. Des centaines de monstres à abattre, des boss de fin de niveau, ça tourne vite au carnage...
L'AVIS DE CONSOLES+. Bien sûr, l'adaptation sur NES a quelque peu souffert des capacités limitées de la machine mais ce qui compte, c'est le plaisir de jouer. On n'a qu'une envie: gagner en puissance et massacrer à tour de bras. Les nombreuses options et le mode deux joueurs font de cette cartouche une acquisition indispensable.
GRAPHISME. Assez proches les unes des autres, les aires de combat, sans être un modèle du genre, donnent au jeu une ambiance futuriste convaincante.
ANIMATION. Pas de scrolling! C'est vrai et alors? Dans le cas présent, c'est ce qui fait le charme du jeu en introduisant une dimension tactique inexistante dans les shoot-them-up.
BRUITAGES. En fermant les yeux, on en oublie presque qu'on se trouve sur une simple NES (cartouche Acclaim).

XYBOTS

Lynx



Intérêt	18
Graphisme	15
Animation	15
Bruitages	12
Prix	C

Il est amusant parfois de constater les chemins que prennent les jeux au cours du temps. Xybots a fait ses débuts en salle d'arcade, il y a de nombreuses années. Il était à l'époque présenté dans une machine imposante. Maintenant, grâce aux miracles de la miniaturisation, on retrouve le même jeu sur une console portable grande comme un livre. Ce jeu n'a pas pris une ride: vous devez toujours parcourir sans relâche des labyrinthes à la recherche d'une sortie ou d'un téléporteur. Ce serait facile sans ces robots placés un peu partout qui n'ont qu'une idée fixe: vous faire un trou dans le ventre...
L'AVIS DE CONSOLES+. Un grand hit pour une toute petite console! Un conseil, mieux vaut tout ramasser: clés, argent, armes plus puissantes et globes énergétiques qui font regagner de l'énergie. Ce jeu, qui reprend le principe de Dungeon Master, propose des labyrinthes complexes avec de nombreux passages secrets. En plus, le mode deux joueurs est possible avec deux machines.
GRAPHISME. Il reste fidèle à la version d'arcade. Les décors ne varient pas. Automapping de grand secours.
ANIMATION. Les effets de déplacement dans le labyrinthe en trois dimensions sont bien rendus.
BRUITAGES. Sans grande originalité. Les musiques sont quelconques. Ne prenez pas la peine d'user les piles, mettez le volume sonore de votre Lynx au minimum (cartouche Tengen).

MARBLE MADNESS

Megadrive, Game Boy

Intérêt	17
Graphisme	17
Animation	14
Bruitages	17
Prix	D

Intérêt sur autre machine
Game Boy : 16



La petite boule continue son bout de chemin. Après avoir fait des ravages en salles d'arcade en introduisant les trackballs à la place du traditionnel joystick, elle déboule sur Megadrive où le maniement se fait, bien sûr, au joypad. Le but du jeu est resté le même: il faut parcourir un labyrinthe vu en perspective dans un temps imparti. Il y a quelques monstres et mécanismes pour faire dévier votre trajectoire mais c'est surtout une question de réflexes et de rapidité. En mode deux joueurs, la tension monte: vous jouez sur le même écran et il est possible d'envoyer l'autre valdinguer dans le décor.
L'AVIS DE CONSOLES+. La borne d'arcade nous a laissé à tous un souvenir impérissable. Notre avis sur Marble Madness n'est donc peut-être pas tout à fait objectif mais comment être insensible à ce jeu sur Megadrive. Le maniement au joypad aurait pu poser quelques problèmes, il n'en est rien. Electronic Arts a conçu un jeu d'adresse excellent tout en conservant le challenge du mode deux joueurs.
GRAPHISME. Les décors sont très proches de ceux de la version arcade et les graphistes ont toujours autant de talent.
ANIMATION. Le scrolling est correct et surtout l'inertie dans les déplacements de la bille sont toujours aussi bien rendus.
BRUITAGES. Le rythme des musiques varie suivant le temps qui vous reste, une excellente idée pour restituer le stress des secondes qui s'écoulent (cartouche Electronic Arts).

Bonne nouvelle ! Les micros se portent assez bien dans la rubrique action. Face à l'écrasante domination des consoles en matière de beat-them-all et de shoot-them-up, les micros ont joué la carte de l'originalité. Les concepteurs de jeux micro font preuve de créativité et appliquent ce principe à merveille en proposant des jeux comme le très attendu Aquaventura, Robocop 3, sur Amiga, et Trexx Warrior, sur Atari ST. Quand les jeux se suivent et ne se ressemblent pas...

La rubrique action a été créée pour répertorier des jeux qui ne s'inscrivent pas dans des schémas d'action classiques. Cette rubrique est une des plus diversifiées et créatives du Guide. Il est donc normal de voir les micros se tailler ici une belle part du gâteau.

Explication: les consoles sont des machines techniquement surpuissantes par rapport aux micros, ces derniers se devaient donc de privilégier l'originalité dans leurs jeux pour que ceux-ci restent intéressants et compétitifs. Nul besoin de microprocesseurs ultrapuissants ou de Ram au kilo pour créer un jeu original.

On pourrait presque dire que la rubrique action permet de privilégier le système D des jeux vidéo. A défaut d'avoir des machines au top niveau technique, les équipes de programmation se sont décarcassées pour faire des jeux amusants et créatifs avec les moyens du bord. Ils exploitent les points forts de leur machine respective, Wolfenstein 3D sur PC est un exemple parfait. On ne peut pas dire que le PC soit une machine dédiée au jeu d'action et, pourtant, Wolfenstein est fabuleux [...] une visualisation en 3D [...] pée fluide et rapide. De mê[...] Robocop 3 de Ocean [...] Amiga utilise à fond la 3D [...] pleine, technique assez [...] maîtrisée par les console[...] Tant que la micro aura à [...] service des programmeu[...] plein de ressources, elle [...] risque pas de disparaître.

Marc Me[...]

WOLFENSTEIN 3D

PC



Intérêt	18
Graphisme	16
Animation	19
Bruitages	18
Prix	D

Que fait W.J. Blazkowicz, un espion allié capturé par les nazis durant la Seconde Guerre mondiale, quand on lui donne un canif, et que la porte de sa cellule est restée ouverte? Il massacre à tour de bras ses geôliers teutons. Et au bout de quelques minutes, il se balade avec une mitrailleuse lourde et met à feu et à sang l'immense château de Wolfenstein où on pourrait croire que l'armée nazie s'est donné rendez-vous pour une partie de cache-cache. Soldats, chiens, maîtres d'armes ou zombies, pour notre espion, c'est du pareil au même, tant que ça saigne, ça peut mourir.

L'AVIS DE TILT. Wolfenstein 3D est un jeu d'action génial qu'il vous faut posséder à tout prix. Les déplacements se font à la manière d'Underworld, en moins réalistes [...] fluidité et la rapidité des mouvemen[...] exceptionnelles, on en a le tournis! Le[...] tages digitalisés donnent une ambiance [...] tique. Les boss de fin de niveau sont gé[...]

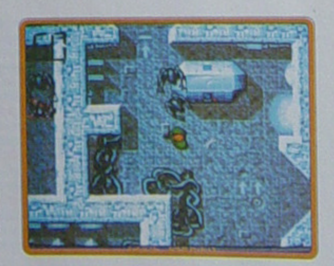
GRAPHISME. Les décors sont compo[...] murs mappés de sprites qui zooment [...] mouvements. Le résultat, varié, est co[...]

ANIMATION. On en a le souffle c[...] Rapide, pas un accroc. Il est même pos[...] calibrer la taille de son écran suivant le [...] de PC pour garder la vitesse de jeu.

BRUITAGES. Comme en 40, on s'y c[...] Les personnages parlent en alleman[...] musiques, très militaires, mettent une a[...] du tonnerre (disquettes Apogee).

ALIEN BREED

Amiga



Intérêt	15
Graphisme	16
Animation	18
Bruitages	16
Prix	C

Si vous avez aimé le film Aliens, alors ce jeu est fait pour vous! Imaginez un peu: seul, ou à deux joueurs simultanément, vous allez devoir explorer une gigantesque station spatiale et vous tailler un chemin à travers une horde d'aliens. L'action est vue de dessus et les déplacements des personnages se font suivant un scrolling multidirectionnel. A chaque niveau, il faut trouver un générateur pour le faire exploser et regagner rapidement l'ascenseur avant que tout saute. Certains moniteurs de contrôle étant encore fonctionnels, il est possible de les pirater pour acheter des munitions, une carte), de nouvelles armes... Plus on descend dans la station spatiale et plus les aliens sont puissants.

L'AVIS DE TILT. Alien Breed a su développer l'atmosphère angoissante du film [...] réalisation excellente, ce jeu va faire le b[...] des fans de Ripley et de sa bande de [...] armés jusqu'aux dents. Sorte de Gaun[...] age, Alien Breed est un jeu d'action [...] souhait, pour ceux qui aiment les ch[...] passionnants.

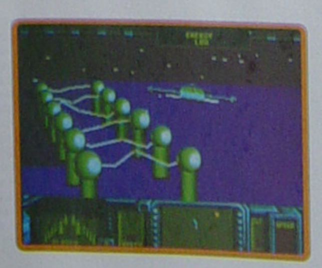
GRAPHISME. Le programme utili[...] lement les 32 couleurs de l'Amiga. C[...] exploit encore trop rare sur cette machine.

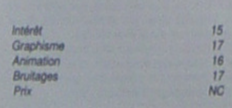
ANIMATION. Elle tourne à 50 i[...] seconde. Le scrolling multidirection[...] quasiment plein écran. Un travail d'orfè[...]

BRUITAGES. Quel plaisir que d'ent[...] aliens agoniser sur fond de crépite[...] mitrailleuse (disquettes Team 17).

AQUAVENTURA

Amiga





Intérêt	15
Graphisme	17
Animation	16
Bruitages	17
Prix	NC

Il aura fallu attendre pas moins de quatre années pour voir enfin Aquaventura sortir sur Amiga. L'histoire n'a pas vraiment changé depuis le temps: après l'explosion nucléaire qui a ravagé la Terre, les seuls rescapés sont des scientifiques vivant en autarcie dans des colonies sous-marines. Ce petit monde survivait bien jusqu'à l'arrivée des Spurciens, aliens barbariques et pilleurs de planètes. Après quatre années, il est enfin temps de sortir la bête, l'Aquaventura, vaisseau subaquatique par excellence. Pulvérisez des panneaux solaires, des champs de force, faites exploser les cités, les aliens...Tout quoi!

L'AVIS DE TILT. Une question:cela valait-il la peine d'attendre? Pas de suspense: le résultat est un petit chef-d'œuvre mélange d'a[...] stratégie qui sait être convaincant m[...] missions se ressemblent un peu. Les [...] des grands fonds qui ne disent pas [...] leur demande de sortir leur flingue [...] se défouler.

GRAPHISME. Aquaventura est [...] d'une manière tout à fait géniale. Les [...] les séquences 3D sont très bien exploi[...] beau, plein de relief, bien quoi!

ANIMATION. Sa qualité permet d'[...] niveau de jeu très réaliste: ombre d[...] sillage des roquettes, etc.

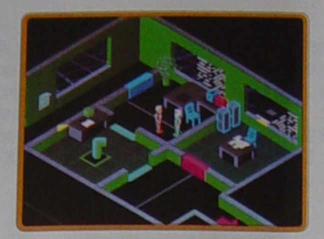
BRUITAGES. Des mélodies qui [...] chent parfois de celles de Shadow of [...] et des bruitages prenants (disquettes P[...]

D-GENERATION

Atari ST, PC

Intérêt	17
Graphisme	15
Animation	14
Bruitages	14
Prix	C

Intérêt sur autre machine
PC : 17



A en croire les scénaristes de jeux vidéo, les savants du monde entier n'apportent rien de bon. Ce sont tous des malades mentaux aux idées perverses par qui arrivera un jour la damnation éternelle. C'est le cas dans D-Generation. Figurez-vous que leur dernière création génétique, le mutant D-Generation, vient d'échapper à leur contrôle. Bien évidemment, son programme ne l'ayant pas destiné à la douce profession de jardinier, ce métamorphe que vous devez affronter.est terriblement dangereux. Un jeu d'action et d'aventure en 3D isométrique qui prouve que le ST n'est pas en reste.

L'AVIS DE TILT. Cette version montre que le ST reste un très bon micro-ordinateur. D-Generation est LE jeu d'action/aventure aussi bien sur ST que sur PC. Chaque pièce est un puzzle plus ou moins complexe. Les pièges sont légion et il faudra trouver le moyen de les désamorcer. Simple au départ, ils deviennent vite compliqués... et dangereux !

GRAPHISME. De 256 couleurs sur PC, on est passé à seulement 16 couleurs sur ST mais le choix judicieux de la palette permet d'obtenir des sprites fins et clairs.

ANIMATION. Les déplacements des personnages sont bien faits. Il faut les voir déambuler d'un pas nonchalant parmi les terribles mutants.

BRUITAGES. L'ambiance sonore est une réussite avec, entre autres, une musique entraînante au début du jeu. Dommage qu'elle ne dure pas par la suite (disquettes Mindscape).

EPIC

Atari ST, PC, Amiga

Intérêt	19
Graphisme	19
Animation	19
Bruitages	17
Prix	C

Intérêt sur autres machines
PC : 18 Amiga : 18



Alors que le ST donnait des signes de faiblesse, Ocean sort Epic, un jeu de combats spatiaux en 3D impressionnant. La colonie humaine étant à la merci de l'empire Rexxon, il va falloir effectuer des missions très variées pour la libérer. De nombreuses séquences animées intermédiaires, mélange de 3D et de graphisme Bitmap, vous mettent dans une ambiance science-fiction. Comme dans la plupart des simulateurs, vous disposez de nombreuses vues externes. Selon les missions et le grade que vous avez atteint, vous possédez une série d'armes différentes.

L'AVIS DE TILT. Longtemps attendu, Epic fut lors de sa sortie l'objet d'une polémique. Certains le présentaient comme le jeu du siècle, parfait en tout point, d'autres le critiquaient sur sa relative facilité et quelques défauts comme l'impossibilité d'effectuer un looping. La comparaison à Wing Commander sur PC paraissait inévitable. Quoi qu'il en soit, il est indiscutable que, toutes proportions gardées, Epic est un petit bijou de programmation. La puissance des PC et leur prix faussent d'emblée toutes comparaisons avec l'Atari. Sur cette machine, Epic est intouchable.

GRAPHISME. Composés de Bitmap et de 3D faces pleines, les graphismes sont parfaits.

ANIMATION. Si fluide et rapide, on oublie parfois qu'il s'agit de graphismes calculés.

BRUITAGES. Une bande-son signée David Whittaker qui utilise la technique du Soundtracker. Etonnant (disquettes Ocean) !

ROBOCOP 3

Amiga, Atari

Intérêt	18
Graphisme	17
Animation	17
Bruitages	15
Prix	C

Intérêt sur autre machine
Atari : 17



Robocop 3 est le jeu d'action multigenre par excellence. Dans sa lutte contre l'OCP (qui a été rachetée par une société japonaise...), Robocop évolue dans un monde entièrement en 3D faces pleines. L'aventure se compose de quatre phases qui se présentent selon un ordre variable. La première, c'est une course de voitures dans les rues de Detroit à la poursuite des brigands. Dans la deuxième, vous parcourez la ville à pied en tirant sur tout ce qui bouge, avec une prédilection pour les criminels. La troisième ressemble à un simulateur de vol simplifié. Equipé d'un jetpack, Robocop affronte des hélicoptères et autres engins. La quatrième se situe à l'époque des gladiateurs. Vous devez venir à bout d'un robot ninja.

L'AVIS DE TILT. Ce logiciel est vraiment impressionnant au niveau de la qualité de programmation de l'univers 3D. La jouabilité est elle aussi fort réussie avec un contrôle à la souris très agréable. Un jeu très dynamique et original. Pour une fois, la conversion d'un film à succès sur ordinateur donne lieu à un soft de la même veine.

GRAPHISME. Le rendu en 3D est superbe avec des éléments complémentaires qui rendent le monde de Robocop 3 très détaillé.

ANIMATION. Etant donné qu'il s'agit ici de 3D calculée, la rapidité et la fluidité de l'animation sont assez impressionnantes.

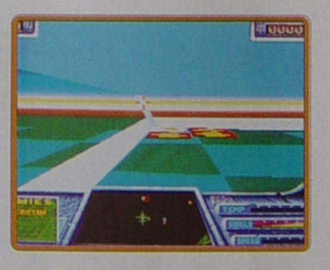
BRUITAGES. Ils sont très évocateurs mais restent assez restreints (disquettes Ocean).

TREXX WARRIOR

Amiga, Atari

Intérêt	18
Graphisme	15
Animation	18
Bruitages	13
Prix	C

Intérêt sur autre machine
Atari : 17



On pourrait qualifier Trexx Warrior du titre de shoot-them-up en 3D. Le scénario est d'une grande simplicité. Vous pilotez une petite soucoupe volante dans un espace clos, et il vous faut survivre aux attaques de droïdes volants. Vous trouverez différents éléments qui vous entravent ou vous aident. Il y a deux pyramides surmontées d'une bombe en équilibre instable, une plaque drainant de l'énergie, un tremplin et quelques murets qui peuvent entre autres servir d'abri. Vous disposez d'un radar et d'un laser. Celui-ci chauffant rapidement, ce n'est pas une solution de tirer comme un dingue. Plus vous avancez dans le jeu et plus vous affronterez des ennemis dangereux : missiles autoguidés, canons mobiles, etc. Il est heureusement possible d'acheter un équipement plus performant.

L'AVIS DE TILT. Les combats sont variés et le vaisseau très maniable. La réalisation est excellente. Il n'en fallait pas plus pour faire de Trexx Warrior un excellent jeu d'action qui rivalise avec les jeux en 3D sur PC.

GRAPHISME. L'effet de relief est extraordinaire grâce à un mélange de 3D vectorielle et de graphisme Bitmap en décor.

ANIMATION. Il est difficile de concevoir sur Amiga une vraie 3D calculée plus fluide et plus rapide.

BRUITAGES. Une bande-son correcte avec des tirs et des explosions bien rendus. L'absence d'une petite musique au cours du jeu est regrettable (disquettes Thalion Software).

WIZKID

Amiga

Intérêt	15
Graphisme	13
Animation	12
Bruitages	11
Prix	C



Suite de Wizball, Wizkid est un mélange d'action, de stratégie et d'un zeste d'aventure. Le principe du jeu est fort simple : dans chaque tableau, il faut anéantir les vagues successives d'ennemis en utilisant certains éléments du décor comme projectiles (briques, rochers...). Votre personnage peut pousser ces objets dans n'importe quelle direction, et l'amplitude du mouvement est proportionnelle à la force appliquée. Ce principe si simple permet pourtant de concevoir plusieurs tactiques de jeu : économiser ses munitions, calculer l'impact nécessaire pour déplacer les objets, détruire plusieurs ennemis avec le même projectile. Le personnage est capable de se transformer d'une tête volante à un corps entier soumis à la pesanteur.

L'AVIS DE TILT. Wizkid est un jeu mélangeant action et aventure dans un monde totalement loufoque. Au fil des parties, on assimile spontanément les principes du jeu : épargner ses munitions, être synchro, etc. Le jeu prend alors toute son ampleur. Les énigmes sont nombreuses, pleines d'humour, et se résolvent toutes de manière logique. Wizkid fait partie de ces jeux si originaux qu'ils vous "collent" à la peau.

GRAPHISME. Assez moyen, rien n'attire particulièrement le regard.

ANIMATION. La structure même du jeu ne nécessite pas d'exploits techniques. C'est simple et donc bien fait.

BRUITAGES. Presque pas de musique et des bruitages assez sommaires (disquettes Ocean).

Si, à l'origine, les consoles étaient prédestinées aux jeux d'arcade, il n'aura pas fallu grand temps avant de voir apparaître des jeux de rôle sur nos 16 bits. Face à ce succès, les éditeurs se sont précipités dans la brèche qui s'ouvrait devant eux. Et ce ne sont pas les possesseurs de consoles qui s'en plaindront. 1991 nous avait donné l'excellent Shining in the Darkness sur Megadrive, 1992 a vu l'arrivée de Zelda III sur Super Nintendo. Rien ne va plus, les paris sont faits.

Contrairement à ce que pensent certains possesseurs de micros, les consoles sont loin de n'être que des "jouets pour les fondus des jeux d'action". S'il est vrai que le PC, au vu de ses capacités et de ses possibilités, est la machine de prédilection des programmeurs de jeux de rôle, les consoles restent malgré tout dans la course.

L'année dernière sont apparus Shining in the Darkness, Phantasy Star III et, cette année, Legend of Zelda et Lagoon. Ce sont d'extraordinaires jeux de rôle/action. Il est vrai qu'ils ne peuvent pas rivaliser avec un Ultima Underworld, mais ils vous procureront toutefois de longs moments d'émerveillement et d'explorations fantastiques. Et il ne faut pas oublier les adaptations, telles que The Immortal ou Buck Rogers, qui ne trahissent nullement leurs aînés (lorsqu'elles ne les surpassent pas). Que les consolistes ne se laissent pas faire ! Disons-le une bonne fois pour toutes : halte à la guerre entre consoles et micros ! Si elles n'ont pas Underworld, Eye of the Beholder II ou Wizardry VII, elles ont Zelda III, Warsong e[t] d'excellents jeux d'action. E[n] effet, le bruit court que le[s] PCtistes sont à la recherch[e] de bons jeux d'arcade depu[is] une éternité. Mais on ne peu[t] pas tout avoir ! En tout cas longue vie aux jeux de rôle su[r] consoles, "zut" à tous ceux q[ui] dénigrent nos chères 16 bits [et] vivement l'arrivée des 256 bit[s].

Thomas Alexand[re]

BUCK ROGERS
Megadrive



Intérêt	16
Graphisme	12
Animation	15
Bruitages	14
Prix	D

Cette adaptation d'un épisode de la série des SSI va vous entraîner dans de violents combats contre les forces de la RAM. La Terre est en danger, il faudra user de vos lasers afin de bouter l'ennemi hors de la galaxie.

L'AVIS DE CONSOLES+. Cette conversion d'un jeu PC reste fidèle à l'original. Seuls les déplacements en 3D ont disparu et laissent place à de la 3D isométrique. Les règles d'AD&D sont toujours scrupuleusement suivies et les combats se déroulent par tours. Il est dommage que SSI ait choisi d'adapter Buck Rogers : Countdown to Doomsday car c'est loin d'être le meilleur de la série. Les combats prédominent tout au long de l'aventure au détriment du scénario. Buck Rogers permettra à certains de découvrir le monde des jeux de mais n'accrochera pas les purs et durs des Souhaitons que SSI persévère dans cette v peut-être verrons-nous un jour Eye of Beholder sur nos consoles !

GRAPHISME. Les graphismes sont tiques à ceux de la version PC. Les images fixes qui apparaissent à certains ments du scénario remontent un peu le nive

ANIMATION. Seules les explorations batailles sont animées. Les tirs de lasers explosions sont réussis.

BRUITAGES. Les morceaux musicaux une véritable cacophonie. A l'inverse, les sonores sont vraiment superbes (carto Electronic Arts).

CORPORATION
Megadrive

Intérêt	14
Graphisme	15
Animation	16
Bruitages	14
Prix	D

Une organisation secrète dépêche son meilleur agent (évidemment, c'est vous !) dans l'immeuble d'une autre organisation tout aussi secrète afin de voir ce qui s'y passe.

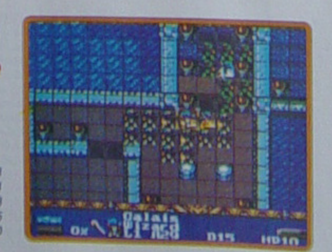
L'AVIS DE CONSOLES+. Corporation est la conversion sur Megadrive d'un soft sorti il y a deux ans sur ST et Amiga. Vous vous déplacez en 3D dans des couloirs à la façon d'Underworld. Vous devez ramasser un maximum d'objets et détruire le plus de monstres possible. Votre but est de détruire un embryon, fruit d'une expérience génétique, avant qu'il ne donne naissance à un monstrueux androïde. Plus vous avancez dans les corridors, plus vous trouvez des armes et équipements puissants. De nombreux pièges et caméras sont disséminés sur chaque étage de l'édifice. A vous de désactiver ou de les exploser. Si l'ergon n'était pas excellente sur les versions mic n'est pas le cas ici. La gestion joyp excellente. Corporation est un jeu lo complexe qui doit beaucoup à son ambian

GRAPHISME. Les ennemis sont impres nants. Il est dommage que tous les co soient identiques car on en arrive à se perdr

ANIMATION. Les animations sont fl mais vous vous heurterez souvent con murs lors des premières minutes du jeu.

BRUITAGES. La musique est très co mais les bruitages sont décevants. Ils so trop "plat" et manquent de variété (car Virgin).

WARSONG
Megadrive



Intérêt	18
Graphisme	14
Animation	13
Bruitages	15
Prix	D

L'empereur Pythion a dérobé l'épée sacrée et dotée de pouvoirs magiques, Warsong. Si, par malheur, il arrive à libérer le démon qui est emprisonné dedans, c'en sera fini de la race humaine tout entière.

L'AVIS DE CONSOLES+. Warsong est à la fois un jeu de rôle et un wargame. Vous incarnez le jeune prince Garrett, parti reprendre l'arme magique des mains de Pythion. Vous allez devoir traverser près d'une vingtaine de tableaux avant d'arriver à vos fins. Garrett voyage avec des amis et chacun des personnages peut commander des soldats, archers, moines... A travers les nombreuses batailles qui vous attendent, vos héros gagneront des niveaux et changeront de classe. Cela leur donnera alors la possibilité de commander d'autres typ soldats. Les armes magiques, les sortilè les monstres n'ont pas été oubliés. En Warsong est un jeu de rôle/stratégie qui tous les amateurs et que vous devez abso acquérir car il est garanti sur facture.

GRAPHISME. Ils sont assez beaux et fait lisibles. Vos personnages se différenc premier coup d'œil.

ANIMATION. Seules les phases de co sont animées de façon très correcte. Vo mes décochent des flèches, combattent à corps, utilisent la magie...

BRUITAGES. Bien que peu variés différents thèmes musicaux du jeu ne lasseront pas (cartouche Treco).

LEGEND OF ZELDA

Super Famicom

Intérêt	19
Graphisme	18
Animation	18
Bruitages	18
Prix	E



Le royaume est à nouveau en danger. Les puissances du Mal sont de retour, la princesse Zelda a été enlevée, votre père a disparu. Cela fait beaucoup de mauvaises nouvelles d'un seul coup. Mais, après tout, vous êtes un héros et vous allez rétablir l'ordre.

L'AVIS DE CONSOLES+. Legend of Zelda est un vrai chef-d'œuvre, n'ayons pas peur des mots. Le territoire à explorer est gigantesque, le royaume bourré de donjons et de passages secrets, les quêtes et les monstres nombreux... Que demander de plus? Vous vous déplacez via une carte pour les longues distances ou en vue de dessus dans les villes et donjons. Tous les objets sont très clairement visibles. Votre liberté d'action est formidable. Jamais un jeu sur console n'a été aussi loin que Zelda dans sa jouabilité. Vous pouvez observer, pousser, toucher, poser des bombes. De plus, un système de sauvegardes par piles vous évitera de recommencer à chaque partie. Un jeu à se procurer très vite.

GRAPHISME. Les décors sont variés et ont un style très particulier qui fait penser à du dessin animé. Les séquences de combat sont vraiment géniales.

ANIMATION. Du grand art! C'est un vrai plaisir pour les yeux de voir votre personnage avancer, descendre un escalier, combattre...

BRUITAGES. Chaque scène dispose d'un morceau musical bien particulier. A aucun moment vous ne risquez de baisser le volume de votre moniteur (cartouche Nintendo).

DRAGON CRYSTAL

Sega

Intérêt	17
Graphisme	14
Animation	15
Bruitages	13
Prix	C



Après être tombé par hasard dans un cristal magique, vous vous retrouvez dans un monde de labyrinthes infernaux. Trente niveaux sont à parcourir avant d'atteindre la sortie.

L'AVIS DE CONSOLES+. Votre survie dépend uniquement de votre capacité à gérer les objets magiques que vous allez ramasser. Un écran vous renseignera sur l'état de vos forces, de votre résistance, de vos réserves de nourriture... Vous commencez le jeu en tant qu'apprenti mais vous allez progresser au fur et à mesure de l'aventure et pourrez terminer comme chevalier. Les armes et armures que vous allez trouver vous seront d'un grand secours face à la galerie impressionnante de monstres (scorpions géants, diables cornus, globules rouges...) qui vous guettent et peuvent fondre sur vous à tout instant. Sa durée de vie est infinie, chaque partie étant différente. Bien que sa réalisation technique ne soit pas parfaite, Dragon Crystal est un jeu qui vous passionnera.

GRAPHISME. Plutôt moyen. Le décor a trop tendance à devenir répétitif.

ANIMATION. Les animations sont fluides et ne posent aucun problème. Elles sont peut-être même un peu trop rapides. Ne foncez pas trop vite vers la sortie, prenez le temps de remplir votre escarcelle.

BRUITAGES. La musique de fond est assez belle mais le manque d'effets sonores lors des combats gâche un peu le plaisir (cartouche Sega).

RINGS OF POWER

Megadrive

Intérêt	17
Graphisme	13
Animation	12
Bruitages	16
Prix	D



En tant que disciple le plus doué, votre vieux maître vous a confié une mission juste avant de mourir assassiné. La baguette de Nexus a été éparpillée dans le monde sous la forme de onze anneaux. Retrouvez-les avant Void le Maléfique qui les utiliserait à des fins... maléfiques.

L'AVIS DE CONSOLES+. Rings of Power est un très bon jeu de rôle mais il présente certains défauts. Le jeu est lent, les graphismes sont désespérément laids et les textes affichés à l'écran, à la limite de la lisibilité. L'image d'un joypad apparaît à l'écran et vous indique comment entrer vos ordres. Si au premier abord cela agace le joueur, on en vient vite à bénir cette aide car les commandes ne manquent pas de complexité. D'un autre côté, le territoire à explorer est immense, les situations et personnages sont variés et les énigmes ne décevront pas les fanatiques des jeux de rôle. Un jeu qui peut plaire comme déplaire mais qui est conseillé aux mordus des jeux de rôle.

GRAPHISME. Les paysages sont laids de par leurs couleurs et leur tracé. Les programmeurs ont mis beaucoup trop de détails à l'écran et l'on ne voit plus rien.

ANIMATION. Elles sont saccadées. Certains détails comme les chutes d'eau, les passages des dragons sont fort bien animés.

BRUITAGES. Les musiques sont nombreuses, variées et réussies. Les effets sonores sont distincts mais manquent de réalisme (cartouche Electronic Arts).

LAGOON

Super NES

Intérêt	17
Graphisme	16
Animation	17
Bruitages	15
Prix	E



Dans ce jeu qui n'est pas sans rappeler Zelda III ou Neutopia II, vous incarnez le jeune Nasir, héros de la Lumière. Partez explorer le monde à la recherche de votre frère capturé par le maléfique Zerah et devenez un homme en combattant le Mal.

L'AVIS DE CONSOLES+. Lagoon possède une qualité majeure: tous les textes à l'écran sont en anglais, ce qui change agréablement des textes en japonais que seul Banana San peut déchiffrer. Même si Lagoon n'apporte rien de nouveau dans le monde des jeux de rôle sur console, il a l'avantage de disposer de très beaux graphismes, de nombreuses missions, de flopées de monstres... Bref, vous ne risquez pas de vous ennuyer. Le système de magie a été particulièrement bien soigné. Vous pouvez lancer jusqu'à seize sorts en combinant des baguettes magiques avec des cristaux que vous trouverez sur votre chemin. Ces sortilèges vous seront d'un grand service dans votre quête vers la liberté de votre frère. Un bon jeu qui enchante dès les premières images.

GRAPHISME. Bien que le style soit enfantin et parfois dépouillé, les graphismes sont très plaisants et variés. Du très beau travail.

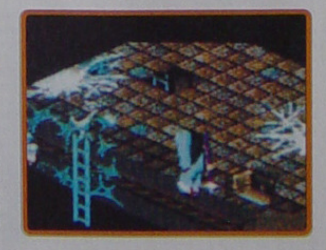
ANIMATION. Le scrolling multidirectionnel est parfait. C'est un vrai plaisir de diriger Nasir dans ses voyages.

BRUITAGES. De somptueuses mélodies vous attendent tout au long de vos voyages (cartouche Kemco).

THE IMMORTAL

Megadrive

Intérêt	18
Graphisme	18
Animation	17
Bruitages	17
Prix	D



Votre mentor, le sorcier Mordamir le Grand, a disparu dans l'antre secrète des forces du Mal. Inquiet, vous décidez de partir à sa recherche. Vu l'immensité du donjon, vous n'êtes pas prêt d'en venir à bout.

L'AVIS DE CONSOLES+. The Immortal est la preuve que l'on peut adapter de bons jeux de rôle/action sur nos consoles. La version Megadrive est la copie conforme du jeu sur Amiga avec, en plus, une possibilité de zoom durant les combats. Dans une vue en 3D isométrique de très bonne facture, vous allez explorer de sombres couloirs, combattre des monstres de tout poil et utiliser la magie en essayant de faire honneur à votre maître. Les énigmes sont variées et de difficulté croissante. Elles sont toujours logiques. Si vous bloquez, une observation méticuleuse des lieux vous sortira souvent d'affaire. Vous découvrirez des objets (parchemins, clés, anneaux...) qui vous seront d'une aide précieuse tout au long de vos pérégrinations.

GRAPHISME. Tout est très beau. Les décors sont finement dessinés et l'utilisation des sprites est parfaite. Les graphismes de la version PC sont plutôt ternes.

ANIMATION. Rien à redire, elle est excellente. Votre personnage se déplace sans aucun problème et répond très bien aux commandes.

BRUITAGES. La musique et les bruitages assurent l'ambiance inquiétante du donjon (cartouche Electronic Arts).

L'année 1992 aura connu deux événements mémorables. Origin a littéralement bouleversé le monde des jeux de rôle en 3D avec la sortie de l'époustouflant Ultima Underworld, battant à plate couture celui qui fut pendant très longtemps considéré comme LE patriarche des jeux de rôle sur micro, Dungeon Master. Après deux ans d'attente, ce dernier sort enfin sur PC mais le résultat est loin d'être à la hauteur de ce que l'on pouvait espérer. Et sans parler de tous les autres...

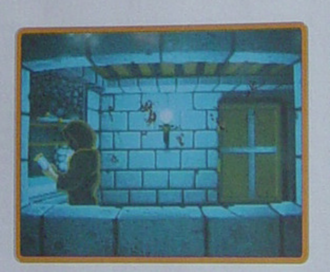
Les jeux de rôle se portent bien! Si, cette année, les possesseurs de PC ont été comblés par le marché informatique des jeux de rôle, l'Amiga et les consoles restent une valeur sûre et voient apparaître d'excellents produits (Black Crypt, Eye of the Beholder II, Might and Magic III, Legend of Zelda, Lagoon). L'Atari ST, boudé par les programmeurs, a été carrément laissé pour compte. Néanmoins, 1992 aura marqué un tournant décisif dans l'histoire des jeux de rôle sur micro avec la sortie du fantastique Ultima Underworld. Jamais auparavant le concept du jeu de rôle n'avait été porté aussi loin. Il a fait le premier pas vers la réalité virtuelle sur micro-ordinateur. Un autre point fort de l'année est l'adaptation de Dungeon Master sur PC. Hélas, comme un vieux film des années 50, il faut reconnaître qu'il a pris de l'âge. Mais ne nous apitoyons pas sur son sort. Au contraire, espérons qu'Underworld subira un jour le même sort, pour notre plus grand plaisir. Les jeux de rôle plus classiques (Treasure of the Savage Frontier, Dark Queen of Krynn...) ou innovateurs (Legend, Da[...] lands...) ne sont pas po[...] autant à négliger. Rajoutez [...] cela les valeurs sûres comm[...] Ultima VII et vous ne pourr[...] pas dire que les éditeurs [...] pensent pas aux JDR.
Le choix est vaste, je vo[...] laisse méditer sur ce qui sui[...] vous dis à l'année prochai[...]
Et vive les jeux de rôle!

Thomas Alexand[...]

MIGHT AND MAGIC IV : CLOUDS OF XEEN

PC

Intérêt	17
Graphisme	17
Animation	16
Bruitages	17
Prix	D



Cette suite tant attendue de Might and Magic III va vous lancer sur les traces d'un mort vivant, dans la contrée sauvage de Xeen où règne en maître absolu le très maléfique Lord Xeen.

L'AVIS DE TILT. Le jeu est une succession de quêtes différentes que vous allez devoir accomplir, dans l'ordre que vous désirez, avant d'atteindre Lord Xeen. Les monstres sont d'une grande diversité et la gestion de vos héros vous demandera beaucoup d'attention. Bizarrement, vous ne pouvez plus recruter deux aventuriers supplémentaires dans cet épisode. Une fois de plus, les "gros bills" vont pouvoir s'en donner à cœur joie en faisant grimper leurs aventuriers jusqu'à des niveaux inimaginables. En fait, Might and Magic IV ne diffère de l'épisode précédent que par la qualité nettement [...]rieure de sa réalisation et la prése[...] nouveaux monstres. Un petit bijou à se p[...] très rapidement.

GRAPHISME. Alors là, chapeau! Co[...] à Might and Magic III, les monstre[...] beaucoup plus fins et travaillés.

ANIMATION. Tout est animé, des déc[...] monstres. Ces derniers se dandinent, lan[...] sorts, frappent... Il vous faudra cep[...] posséder un PC puissant (386 33 MHz) [...] ne voulez pas voir le programme "ramer"[...]

BRUITAGES. Un réel effort a été fa[...] musiques sont très belles, les bruitages [...] améliorés et le jeu propose plusieurs di[...] digitalisés (disquettes New World Comp[...]

WIZARDRY VII : CRUSADERS OF THE DARK SAVANT

PC

Intérêt	18
Graphisme	16
Animation	15
Bruitages	14
Prix	D



Votre but est d'arriver à mettre la main sur l'Astral Dominae, un objet aux pouvoirs incommensurables. Mais de nombreux autres mercenaires sont aussi de la partie.

L'AVIS DE TILT. Wizardry VII est un GRAND jeu de rôle. La gestion de vos héros est très complète. Le territoire à explorer est immense et propose un nombre impressionnant d'intérieurs et d'extérieurs. Mélange d'heroic fantasy et de SF, l'intrigue est purement extraordinaire. L'aventure se déroule en temps réel, et des dizaines de personnages, également sur les traces de l'artefact, vous mèneront la vie dure. Seuls les plus rapides et les plus forts survivront. Le jeu va même jusqu'à générer des alliances entre groupes concurrents, qui se font et se défont. Un soft à posséder si vous [...] pas peur de rester cloué devant votre écr[...]

GRAPHISME. Les graphistes ont fo[...] réel effort lorsque l'on compare le [...] Wizardry VI (disponible sur PC en Ang[...] Les décors et les monstres en VG[...] couleurs sont très beaux.

ANIMATION. Les déplacements s'[...] case par case. Chaque monstre bénéf[...] plusieurs séries d'animations, ce qui cha[...] jeux de rôle habituels.

BRUITAGES. Les musiques sont trè[...] mais ralentissent énormément le jeu. Qu[...] bruitages (gazouillis d'oiseaux, souffle d[...] cris de monstres...), ils sont on ne p[...] réalistes (disquettes Sir Tech).

EYE OF THE BEHOLDER II : THE LEGEND OF DARKMOON

PC, Amiga

Intérêt	19
Graphisme	17
Animation	15
Bruitages	16
Prix	C

Intérêt sur autre machine
Amiga: 17

Cette suite de Eye of the Beholder nous prouve que les gens de Westwood Associates n'ont pas fini de nous étonner. Après avoir exploré les cloaques de Waterdeep dans Eye of the Beholder, entrez dans le temple de Darkmoon. Plein d'énigmes et des hordes de nouveaux monstres vous attendent dans une grande aventure.

L'AVIS DE TILT. C'est l'un des jeux de rôle de l'année. Ici, pas question d'une petite promenade de santé dans des égouts mais bel et bien d'explorations à la hauteur des JDR avertis. La réalisation est parfaite, le scénario en béton et l'ergonomie excellente. Monstres assoiffés de sang, passages secrets, nouveaux sorts... font de ce jeu un must en la matière. De nombreuses nuits blanches devant votre écran en perspective avant que vous ne rencontriez Dran, le [...] maléfique. Si vous ne possédez pas dé[...] courez l'acheter. Ce serait un sacri[...] passer à côté d'un tel chef-d'œuvre.

GRAPHISME. Du travail d'orfèvre. [...] cors changent au fur et à mesure que [...] cendez dans les donjons, les mons[...] superbes et de magnifiques séquences [...] viennent ponctuer l'aventure.

ANIMATION. Des créatures animée[...] tralement dans des séquences en 3D. [...] jaillissent devant vos yeux, le sang gi[...]

BRUITAGES. Une carte sonore, [...] siques réussies et de nombreux bruitag[...] nent scander vos explorations du temp[...] (disquettes SSI).

ULTIMA UNDERWORLD

PC

Intérêt	19
Graphisme	14
Animation	18
Bruitages	18
Prix	F



Si un jeu doit figurer dans votre logithèque, c'est indéniablement celui-là. Vous dirigez un héros dans ses explorations d'un mystérieux donjon. Son but? Retrouver la fille d'un baron retenue captive.

L'AVIS DE TILT. Underworld est un jeu révolutionnaire. Jamais un jeu de rôle n'avait atteint un tel degré d'authenticité. Vous allez explorer un donjon composé de huit niveaux gigantesques dans une somptueuse vue en 3D. Votre personnage évolue librement, millimètre par millimètre, degré par degré. Il peut courir, prendre son élan et sauter, lever ou baisser les yeux... Le joueur intervient directement lors des combats puisque c'est lui qui dirige le bras armé de son personnage. Un jeu unique en son genre qui a franchi les premiers pas vers la réalité virtuelle. C'est vraiment navrant qu'il "bugue" par moments.

GRAPHISME. Les graphismes d'Underworld ne valent pas ceux d'un Eye of the Beholder II, mais on ne peut pas tout avoir. Ici, aucun pan de mur n'est semblable. L'on discerne les anfractuosités des pierres, certains passages sont en pente... Au bout de quelques minutes de jeu, vous en arrivez à vous croire dans l'Abysse.

ANIMATION. Les monstres évoluent librement dans le donjon. Votre héros peut sauter, courir, nager... dans une fluidité remarquable.

BRUITAGES. Les musiques sont bien adaptées à l'aventure et les bruitages, irréprochables (disquettes Origin).

ULTIMA VII : THE BLACK GATE

PC

Intérêt	19
Graphisme	15
Animation	13
Bruitages	17
Prix	F



Ce septième épisode de la saga rendue célèbre par Richard Garriott est le meilleur de la série. Le Gardien, une entité maléfique, tente de prendre le contrôle de Britannia. Seul l'Avatar et ses compagnons arrivent une fois de plus à la rescousse pour sauver le pays légendaire.

L'AVIS DE TILT. C'est le plus beau et le plus passionnant des Ultima. Il vous faudra posséder un PC 386 33 MHz avec au minimum 4 Mo de RAM pour apprécier l'aventure. L'étendue du jeu est immense, les quêtes et sous-quêtes innombrables et le scénario n'est pas linéaire. Un data disk proposant quatre nouveaux scénarios, The Forge of Virtue, vient tout juste de sortir. Un jeu qui ravira à la fois les inconditionnels et les néophytes.

GRAPHISME. Fini les graphismes austères des premiers Ultima. Les décors sont admirablement dessinés et variés. Les explorations et combats se déroulent en vue de dessus. Faites prendre en main une hallebarde à l'Avatar et vous le voyez la tenir à l'écran.

ANIMATION. Même avec un PC très puissant (486 33 MHz), elle reste saccadée. C'est le seul point faible du programme, sans compter les quelques bugs qui apparaissent de temps en temps.

BRUITAGES. Des morceaux musicaux soutiennent l'action. Les bruitages sont admirables et les interventions du Gardien donnent lieu à des dialogues digitalisés du premier choix (disquettes Origin).

BLACK CRYPT

Amiga

Intérêt	19
Graphisme	17
Animation	14
Bruitages	17
Prix	C



Vos quatre aventuriers sont prisonniers dans une gigantesque crypte peuplée de créatures démoniaques toutes plus féroces les unes que les autres. Attendez-vous à explorer vingt niveaux (dont un sous les flots) avant de retrouver les quatre armes magiques, seules capables d'anéantir le méchant Estoroth Paingiver.

L'AVIS DE TILT. Un successeur digne de Dungeon Master! Les niveaux sont immenses et regorgent de mécanismes et de passages secrets, les monstres pullulent, vos magiciens disposent de sortilèges jamais vus... bref, tout est là pour faire un excellent jeu de donjon. Il vous faudra accomplir une mission à chaque niveau avant de pouvoir atteindre le suivant. Un très bon jeu de rôle qui a permis aux Amigatistes de faire un pied de nez aux PCtistes, qui attendent encore sa sortie sur leurs machines.

GRAPHISME. Très beaux, ils affichent les 64 couleurs de l'Amiga et utilisent le half bright. Les décors et les créatures sont remarquablement dessinés. Un sort permet de faire apparaître une carte du labyrinthe qui s'éclaircit au fil de vos explorations et révèle même les faux murs.

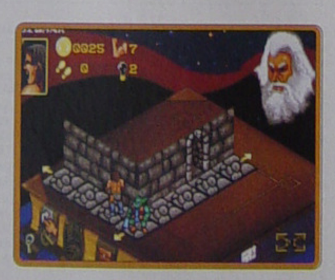
ANIMATION. Assez pauvre puisque seuls les monstres et les lancers de sorts en bénéficient. Mais ça n'est pas gênant dans ce type de jeu.

BRUITAGES. Ils sont parfaits et angoissants. Des bruits de pas ou des cris perçants qui se rapprochent présagent une bataille imminente (disquettes Electronic Arts).

HERO QUEST

PC

Intérêt	14
Graphisme	17
Animation	14
Bruitages	17
Prix	C



Cette conversion du jeu de table du même nom vous met dans la peau d'un barbare, d'un nain, d'un elfe ou d'un magicien, selon votre choix. Vous allez devoir explorer une trentaine de donjons à un ou plusieurs joueurs. Diverses missions vous seront proposées et leur bon accomplissement vous permettra d'amasser de l'or pour acheter des armes et des armures.

L'AVIS DE TILT. Bien que les énigmes se résolvent assez rapidement, Hero Quest vaut tout de même le détour. Le jeu est basé sur les explorations, combats et petits casse-tête. La possibilité de jouer à plusieurs est agréable. De très longues heures de jeu seront nécessaires avant que vous ne sortiez vainqueur de toutes les missions qui vous attendent. Les aficionados du jeu de table y trouveront leur bonheur, mais les fanas de Eye of the Beholder II risquent de rester sur leur faim.

GRAPHISME. Les graphismes en VGA 256 couleurs sont très beaux même s'ils paraissent un peu simplistes. Votre héros évolue dans des décors en 3D isométrique et rencontre toutes sortes de monstres (zombies, squelettes, sorciers, gargouilles...).

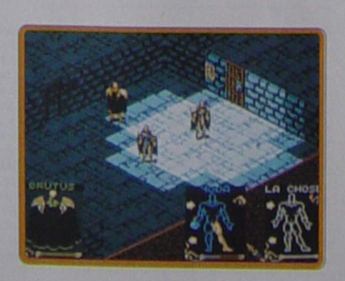
ANIMATION. Les personnages avancent et combattent. Une animation sobre mais efficace.

BRUITAGES. Malheureusement, les bruitages sont inexistants. Pas de cris, bruits d'épées... en revanche, une musique d'ambiance formidablement bien adaptée à l'aventure (disquettes Gremlin).

SHADOWLANDS

Amiga

Intérêt	15
Graphisme	14
Animation	10
Bruitages	5
Prix	C



Alors que vous venez de périr dans le donjon de Shadowlands, votre esprit s'échappe de votre corps encore chaud et prend le contrôle de quatre vaillants guerriers. C'est à vous de les guider à travers les quinze niveaux composant les dédales de Shadowlands dans le seul but de vous redonner la vie.

L'AVIS DE TILT. Il est vrai que le jeu n'est pas parfait quant à sa réalisation technique, mais l'aventure reste attrayante et la difficulté croît de façon intelligente. L'originalité du système de jeu surprend agréablement même si l'ergonomie n'est pas parfaite. Les faciès au look japonais de vos personnages, le fait de devoir absorber l'énergie de chaque objet pour augmenter leur puissance magique et de pouvoir les diriger séparément sont une foule de nouveautés plaisantes à découvrir. Cela change des éternels jeux de rôle qui ne se différencient que par leurs graphismes, même si sa durée de vie n'est pas très longue.

GRAPHISME. Les pièces vides et les effets de lumière confortent l'ambiance sordide du donjon. Les graphismes sont assez réussis.

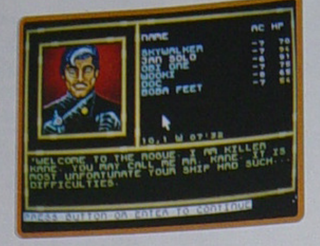
ANIMATION. Le scrolling par blocs ralentit les mouvements de vos héros, ce qui devient vite agaçant. Quant à l'animation des personnages, elle se limite au minimum vital.

BRUITAGES. Quelques grognements par-ci par-là et le choc métallique des épées durant les escarmouches sont les seuls bruitages auxquels vous aurez droit (disquettes Domark).

BUCK ROGERS II : MATRIX CUBED

PC

Intérêt	13
Graphisme	13
Animation	8
Bruitages	3
Prix	C



SSI transpose pour la seconde fois les règles d'AD&D dans l'univers de la science-fiction. Vous n'incarnez plus Buck Rogers mais un de ses lieutenants chargés de se rendre sur la planète Jupiter et d'y créer le Matrix Cubed pour sauver la Terre.

L'AVIS DE TILT. Le scénario est toujours atrocement linéaire, mais l'intrigue opposant les forces rebelles de la NEO au puissant cartel de la RAM est particulièrement bien menée. Les lieux que vous serez amené à visiter sont nombreux et variés. Les combats se déroulent par tour et les armes futuristes changent un peu des épées et des boules de feu des cycles de Krynn et autres. Les adeptes des jeux SSI apprécieront l'aventure malgré sa très courte durée de vie (une douzaine d'heu... seulement Buck Rogers III pourra... même tonneau que Eye of the Behold...

GRAPHISME. Les graphismes son... et certaines images fixes très réussi... agrémenter l'histoire. Il n'y a auc... lioration notable par rapport au premi...

ANIMATION. Comme dans les p... SSI, elle se résume aux déplacem... sprites des personnages dans les aff... et aux effets des armes. Les explosions... sorts ont le mérite d'être fort bien rendu...

BRUITAGES. La belle musique d... duction donne très vite lieu à un mélo... parleur/carte sonore qui n'enchant... (disquettes SSI).

KNIGHTMARE : LE CHEVALIER DU LABYRINTHE

Amiga

Intérêt	16
Graphisme	15
Animation	14
Bruitages	14
Prix	C



Dans un univers d'heroic fantasy, vos quatre aventuriers devront accomplir quatre quêtes avant de pouvoir régler son compte au diabolique lord Fear qui menace le pays.

L'AVIS DE TILT. En 1990, Anthony Crowther nous avait conquis avec Captive. Le Chevalier du Labyrinthe reprend le même système de jeu mais n'arrive pas à faire oublier son aîné. Bien que la réalisation soit parfaite, le jeu en lui-même propose moins d'action que dans Captive. Les explorations et énigmes ne vous poseront pas grand problème, excepté la pièce aux quatre interrupteurs rouges dans laquelle vous devrez ouvrir successivement quatre couloirs de plusieurs cases. Le nombre de combinaisons possibles est impressionnant. Personnellement, j'ai bloqué une bonne... dessus. Les combats sont très bien ré... monstres, perfides et féroces à souh... reste intéressant et comblera les JD... Saluons les notes d'humour puisq... trouverez des jeans, baskets, tronçonn...

GRAPHISME. Les donjons sont b... mais les couleurs verte et bleue do... trop tout au long du jeu. Des monstres... auraient été hautement plus impressio...

ANIMATION. Déplacements dans le... parfaits mais l'animation des monstr... positions leur donne un air de marion...

BRUITAGES. Une belle musique p... présentation et des effets sonores varié... l'aventure (disquettes Mindscape).

LEGEND

PC, Amiga

Intérêt	17
Graphisme	15
Animation	16
Bruitages	15
Prix	D

Intérêt sur autre machine
Amiga : 18



Quatre héros partent prêter assistance à leur souverain pour lutter contre les forces du Mal qui mettent le pays à feu et à sang. Un jeu de rôle en 3D isométrique très complet.

L'AVIS DE TILT. Ce jeu est tout simplement génial. Vous allez explorer divers donjons et combattre toutes sortes de créatures malfaisantes. L'ordinateur s'occupe de gérer les multiples combats. Votre chemin sera parsemé d'embûches de difficulté croissante. Il vous faudra collecter des clés pour progresser dans les labyrinthes mais aussi résoudre des énigmes. Ces dernières font appel à la magie, alors prenez soin de votre magicien. Le point fort du jeu vient du fait que vous créez vous-même vos propres sorts à l'aide de runes. Chacune d'entre elles a un pouvoir particulier. C'e... combinant que vous lancerez des sort... désamorceront des pièges et ouvr... portes. Il faut toutefois qu'ils aient un... aventure qui fait plus appel à votre... qu'à vos muscles. De très très longu... devant votre écran en perspective.

GRAPHISME. Ils sont beaux et dé... version Amiga est supérieure à la ve... sur ce point.

ANIMATION. Les personnages vo... nent, se téléportent, lancent des sorts... obéissent sans rechigner.

BRUITAGES. De belles mélodies m... et des bruitages lors des hostilités avec... (disquettes Mindscape).

POOLS OF DARKNESS

Amiga, PC

Intérêt	16
Graphisme	15
Animation	10
Bruitages	11
Prix	C

Intérêt sur autre machine
PC : 16



Un an après sa sortie sur PC, Pools of Darkness nous arrive sur Amiga. Quatrième et dernier volet d'une longue saga, il va vous permettre de retrouver votre vieil ennemi, lord Bane, le Seigneur des Ténèbres. A vos armes ! les Forgotten Realms sont à nouveau en danger !

L'AVIS DE TILT. Même s'il n'atteint pas les sommets d'un Eye of the Beholder, Pools of Darkness présente de nombreuses améliorations techniques comparé aux précédents SSI. Les règles d'AD&D sont toujours scrupuleusement respectées, les graphismes et bruitages ont été améliorés et l'intrigue, très bien menée, n'est pas linéaire. De nouveaux monstres très costauds font leur apparition. Les "gros bills" vont pouvoir s'en donner à cœur joie en fracassant du monstre à bras raccour... fois, vous allez pouvoir anéantir le... mais avant il vous faudra visiter p... dimensions pour anéantir ses alliés.

GRAPHISME. Bien que les décor... toujours austères, les personnages et l... tres ont été retravaillés. Les graphi... supérieurs à ceux de la version PC.

ANIMATION. Elles sont plutô... n'interviennent que lors des combats... métrique. Les déplacements sont a... lents et les commandes ne répo... toujours très bien.

BRUITAGES. Si les musiques ... légion, les effets sonores lors des co... tout à fait corrects (disquettes SSI).

TREASURE OF THE SAVAGE FRONTIER

PC

Intérêt	14
Graphisme	14
Animation	10
Bruitages	10
Prix	D



Cette suite de Gateway to the Savage Frontier va vous faire participer à de nouvelles luttes contre les cruels Zentharims et autres créatures d'AD&D. Une avalanche de mini-scénarios au service d'un jeu qui n'apporte rien de nouveau.

L'AVIS DE TILT. Pourquoi arrêter de faire des jeux qui se vendent ? Lorsque l'on a trouvé un filon, autant continuer à l'exploiter. Treasure of the Savage Frontier est bâti sur une succession de petites histoires qui aboutissent à une intrigue très attrayante et qui a l'avantage de ne pas être linéaire. Il est un peu dommage que le joueur passe la plupart de son temps à massacrer des monstres. Toutefois,les passionnés de la série des SSI ne seront pas déçus car les ennemis sont variés et les combats très bien orchestrés demandent de faire p... stratégie.

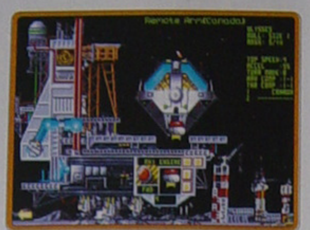
GRAPHISME. Les décors en 3D ... plus beaux mais ils restent toujour... ment sobres. Ne vous attendez pas ... mousse sur les murs ou des chaînes ... Les graphismes des monstres sont ... rendus. Les images fixes sont bel... plus grand nombre aurait été le bien...

ANIMATION. Hormis les dépla... 3D et les mouvements des perso... sont inexistantes.

BRUITAGES. Une seule mélodi... lors de la présentation. Pour le res... effets sonores qui n'accrochent d... (disquettes SSI).

PLANET'S EDGE
PC

Intérêt	16
Graphisme	13
Animation	13
Bruitages	13
Prix	C



Selon certains scientifiques, la Terre serait en train de disparaître. Est-ce là une erreur ou bien un sombre complot? Pour le savoir, vous allez devoir quitter votre chère base lunaire et partir explorer les systèmes solaires avoisinants.

L'AVIS DE TILT. Planet's Edge paraît fortement inspiré de la série des Ultima et plus précisément de Martian Dreams, en ce qui concerne toutes les phases d'exploration des planètes. D'un autre côté, toute la partie voyages et combats dans l'espace s'apparente plus à un Starflight et n'a rien à voir avec un jeu de rôle. L'amalgame de ces deux genres nous livre un jeu de rôle/arcade au scénario original. Il vous faudra contacter plusieurs races d'extra-terrestres avant de véritablement comprendre ce qui arrive à la Terre. Ce jeu n'atteint toutefois pas les sommets de Might & Magic III, précédent produit de NWC.

GRAPHISME. Les images fixes sont très belles. Les inconditionnels des Ultima risquent de grimacer devant les séquences d'exploration en vue de dessus. L'utilisation des gris et des roses sur certaines planètes donne une apparence très kitsch.

ANIMATION. Les personnages avancent de façon un peu saccadée mais les combats spatiaux sont assez fluides.

BRUITAGES. Les musiques confortent l'action sans trop se faire remarquer. Les bruitages, eux, sont beaucoup trop rares (disquettes New World Computing).

ISHAR
Amiga, ST, PC

Intérêt	14
Graphisme	17
Animation	11
Bruitages	15
Prix	C

Intérêt sur autres machines
ST : 14 PC : 14



Krogh, le sorcier maudit, tente d'étendre sa domination sur le royaume. Enrôlez des aventuriers, pénétrez dans la gigantesque forteresse d'Ishar, débusquez-le et envoyez-le ad patres.

L'AVIS DE TILT. Cette suite de Crystal of Arborea est un jeu de rôle somme toute assez classique mais qui a l'avantage de se dérouler la plupart du temps en extérieur. Les aventuriers claustrophobes vont enfin pouvoir s'en donner à cœur joie. Vous devez explorer l'ensemble de la région et pouvez enrôler jusqu'à cinq aventuriers. Outre les nombreux combats, les discussions et la psychologie ont une importance capitale dans ce jeu. Ça n'est pas vous qui décidez si une nouvelle recrue va pouvoir rejoindre vos rangs mais vos propres hommes, en fonction de leur caractère. Par exemple, un nain acceptera difficilement la présence d'un elfe à ses côtés. Cet aspect innovateur du jeu est vraiment très agréable et ne donne que plus de piment à l'aventure. Il vous faudra de la patience avant de vous habituer aux déplacements en 3D qui ne sont pas évidents.

GRAPHISME. De très beaux graphismes (surtout dans le donjon). Les personnages semblent tout droit sortis d'un manuel d'AD&D et les décors sont somptueux.

ANIMATION. De bonnes animations qui n'interviennent que durant les combats.

BRUITAGES. L'univers heroic fantasy de l'histoire est soutenu par des effets sonores surprenants (disquettes Silmarils).

MIGHT AND MAGIC III
Amiga, PC

Intérêt	13
Graphisme	16
Animation	14
Bruitages	15
Prix	D

Intérêt sur autre machine
PC : 18

Dans ce troisième volet, vous dirigez huit aventuriers qui vont visiter la mystérieuse et gigantesque contrée de Terra. Partez à la recherche d'un sorcier aliéné qui veut détruire le monde.

L'AVIS DE TILT. Might and Magic III est un monument en son genre. L'univers à explorer est immense et les quêtes et énigmes multiples. Jamais un jeu de rôle n'avait proposé un tel nombre ni une telle variété de monstres. Le scénario laisse une totale liberté d'action au joueur qui peut aller où bon lui semble. Cependant, il vous faudra 1 Mo et un second lecteur de disquettes (ou un disque dur) pour pouvoir y jouer. Les Amigatistes ne possédant pas de disque dur seront confrontés à de très nombreux et fastidieux chargements (il y a 6 disquettes). Néanmoins, les adeptes des jeux de rôle peuvent l'acheter les yeux fermés, des centaines d'heures de jeu les attendent. Le bug concernant la quête des frères présent sur la version PC a été supprimé.

GRAPHISME. Chaque région dispose de ses propres décors (la verte prairie, le pays des glaces, le désert...). Chaque apparition d'un nouveau monstre est un véritable spectacle.

ANIMATION. Les animations sont très correctes. Certaines animations présentes sur la version PC ont disparu.

BRUITAGES. Vos longues marches seront bercées par de belles musiques et vos combats effrénés par des effets sonores de première qualité (disquettes New World Computing).

THE DARK QUEEN OF KRYNN
PC

Intérêt	16
Graphisme	16
Animation	12
Bruitages	12
Prix	C



Après Champions of Krynn et Death Knights of Krynn, une nouvelle menace pèse sur le pays de Krynn. Une reine démoniaque a décidé de régner sur la région et ses alliés ne sont pas des débutants. Enfin des combats qui font véritablement appel à la stratégie.

L'AVIS DE TILT. De tous les jeux SSI reprenant scrupuleusement les règles d'AD&D, c'est de loin le plus abouti. Ça n'est qu'en progressant dans l'histoire que vous découvrirez des éléments clés qui, petit à petit, vous éclaireront sur les complots qui se trament. Les graphismes ont subi des améliorations notables, le scénario tient la route et les combats sont très durs. Si vous avez encore votre sauvegarde de l'épisode précédent, récupérez vos personnages, vous ne le regretterez pas. Les premiers combats sont féroces et sanglants. Mais quel plaisir de gagner un combat face à des adversaires de taille! Une recette certes usée mais dont la magie opère toujours.

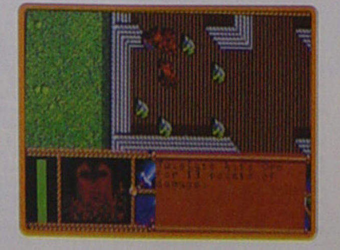
GRAPHISME. Fini la corvée de préparation des icônes de vos personnages. Vous n'avez qu'à choisir parmi ceux (très beaux) qui sont inclus dans le jeu. Les images fixes exploitent enfin les possibilités du VGA.

ANIMATION. Seuls les combats en 3D isométrique sont animés. Les déplacements en 3D sont enfin rapides.

BRUITAGES. Là aussi, on ressent un effort des programmeurs qui nous servent enfin des bruitages crédibles (disquettes SSI).

THE LORD OF THE RINGS, VOL II : THE TWO TOWERS
PC

Intérêt	13
Graphisme	13
Animation	13
Bruitages	13
Prix	D



Cette suite de The Lord of the Rings retrace le deuxième tome de la saga de J.R.R. Tolkien. Les membres de la Communauté de l'Anneau continuent leur quête visant à la destruction du bijou maléfique.

L'AVIS DE TILT. Contrairement à ce que dit la notice, le jeu n'a pas subi d'énormes améliorations. Mis à part la fonction d'automapping et le système d'échange entre les personnages, les graphismes restent identiques à ceux de la première aventure. Vous allez contrôler à tour de rôle trois groupes distincts de personnages. Il est vraiment frustrant que le programme saute d'un groupe de héros à un autre sans prévenir et ce, de façon totalement illogique. Il arrive fréquemment que le joueur soit sur le point de résoudre une énigme lorsqu'il se voit soudain obligé de diriger une équipe d'autres héros. Non seulement l'aventure est décousue mais elle est trop facile. Un jeu de rôle à réserver aux débutants qui pourront s'y faire la main. Il faut reconnaître que l'adaptation de Tolkien sur nos micro-ordinateurs est quasiment irréalisable.

GRAPHISME. Les décors manquent de variété et de couleurs. La vue de dessus est bien loin d'un Ultima VI ou VII.

ANIMATION. Les scrollings des paysages sont fluides. Les personnages qui se dandinent en avançant ont un aspect ridicule.

BRUITAGES. De très belles musiques mais des effets sonores épouvantables (disquettes Interplay)

DARKLANDS
PC

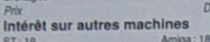
Intérêt	18
Graphisme	15
Animation	14
Bruitages	13
Prix	E

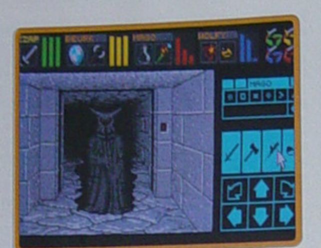


Microprose serait-il un distributeur aux doigts d'or? En s'attaquant aux jeux de rôle, le spécialiste de la simulation nous offre une superbe épopée médiévale qui va vous transporter en plein milieu de l'Allemagne du XVe siècle. Un jeu qui vaut son pesant de marks.
L'AVIS DE TILT. Darklands est un superbe jeu de rôle à ne manquer sous aucun prétexte. Dès la phase de création des héros, le joueur tombe sous le charme. Vous devez attribuer plusieurs points à diverses capacités (dont certaines jamais vues dans un JDR sur micro) pour créer un personnage de quinze ans. Passé ce cap, vous pouvez commencer l'aventure ou décider de le faire vieillir de cinq ans et donc de lui distribuer de nouveaux points. L'utilisation de la magie, la possibilité de faire ... saints, les innombrables monstres, ... Darklands un excellent jeu. La carte ... est immense et les quêtes innombrables ... but n'est pas d'anéantir un méchant ... de devenir célèbre. Fortement con... amateurs du genre.
GRAPHISME. Bien que les ... soient pas très beaux, les images ... raissent être des peintures médiévales.
ANIMATION. C'est très fluide. Si ... nage tient un fléau à la main, vous ... chaîne se balancer au rythme de ses pas.
BRUITAGES. Les thèmes moyen... remarquables, mais les bruitages ne ... point fort du jeu (disquettes Micropro...

DUNGEON MASTER
PC, ST, Amiga

Intérêt	16
Graphisme	12
Animation	13
Bruitages	12
Prix	D


Intérêt sur autres machines
ST : 19 — Amiga : 18

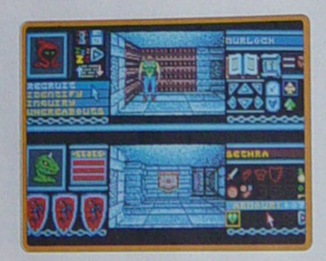


Plus de deux ans après sa sortie sur ST et Amiga, celui qui est reconnu de tous comme étant LE patriarche de nombreux jeux de rôle en 3D temps réel est enfin disponible sur PC. Il est toujours aussi fun mais il a perdu sa place sur le podium des JDR.
L'AVIS DE TILT. Mais que fait donc FTL? Fort de leur succès avec Dungeon Master, n'avaient-ils pas promis de réitérer leur exploit en nous préparant un DM dans une maison hantée et un autre dans un vaisseau spatial? Dire qu'il aura fallu plus de deux ans avant que ce chef-d'œuvre arrive enfin sur PC. Révolutionnaire en son temps, il apparaît comme dépassé aujourd'hui. L'aventure reste tout de même extraordinaire et vaut la peine d'être vécue. Un jeu qui ravira les nostalgiques ... nouveaux venus dans le monde des jeux ... en 3D mais qui risque de décevoir ... qui ne jurent que par des Eye of the ... Underworld, tant sa durée de vie ... (quelques dizaines d'heures).
GRAPHISME. Ô horreur! du VGA ... leurs. Les graphismes sont la copie ... ceux du ST. Les graphistes se sont ...
ANIMATION. Correctes, elles ne ... fantastiques et très loin d'un Underworld ...
BRUITAGES. La seule musique ... intervient lors de la présentation. Pour ... les monstres marchent, frappent et ... grilles s'ouvrent et le war cry ... (disquettes FTL).

BLOODWYCH
PC, Amiga, ST

Intérêt	8
Graphisme	12
Animation	12
Bruitages	11
Prix	C

Intérêt sur autres machines
Amiga : 17 — ST : 17



Le sorcier Zendick veut devenir le maître du monde. Pour l'empêcher de mettre ses plans à exécution, vous allez devoir retrouver quatre cristaux dissimulés dans le donjon.
L'AVIS DE TILT. Sorti en 1990 sur ST et Amiga, Bloodwych est enfin disponible sur PC. C'est le seul JDR à ce jour qui puisse être joué simultanément à deux. Si vous y jouez avec un ami, vous pouvez travailler en équipe ou vous partager les tâches. Chaque joueur dirige quatre guerriers et dispose d'une fenêtre lui permettant de voir les décors dans lesquels ses aventuriers évoluent. A travers chaque combat gagné, vos personnages prennent des niveaux et gagnent des sorts. Autant vous dire que les "gros bills" risquent de s'écharper ("laisse-moi tuer quelques monstres", "non", "... prends cette fireball dans la tête", ... l'auras voulu, whammm!") ce qui ... parties sanglantes et originales ... l'interface deux joueurs nécessite l'... la souris et du clavier. L'ergonomie ... impraticable, jouez-y sur ST ou Amiga ... n'achetez pas la version PC.
GRAPHISME. Ils sont très moyens ... ne gâche en rien l'intérêt du jeu.
ANIMATION. Les seules anima... cernent les déplacements des monstres ... sont assez saccadées.
BRUITAGES. Ils restent co... toutefois être extraordinaires (disquettes ... Works).

ULTIMA VII : FORGE OF VIRTUE
PC

Intérêt	13
Graphisme	15
Animation	13
Bruitages	17
Prix	B



Alors que nous attendons tous The Serpent's Isle, Origin nous livre un data disk d'Ultima VII. Vous allez vous attaquer à quatre nouvelles quêtes dans une île sortie du fond des eaux.
L'AVIS DE TILT. Quelle déception! Tout d'abord, ce data disk contient un nouveau moteur de jeu qui propose d'accélérer les déplacements des personnages à l'écran et d'améliorer les scrollings. Sur un PC 386 33 MHz, aucune différence ne se ressent. Il est vrai que sur un PC 486 33 MHz, vos aventuriers ne se traînent pas lamentablement. Mais lorsque l'on s'aperçoit que le jeu bugue sans cesse, il faut alors réinstaller Ultima VII. Il est conseillé d'avoir joué à Ultima VII avant de vous attaquer à ces nouvelles missions car si l'une d'entre elles ne pose pas de problème ... autrement pour les autres où vous ... moins un membre de votre équipe ... combat. Certains objets disparaissent ... vous tentez de les ramasser. C'est ... à se demander si Origin n'a pas ... disk dans le but de vendre le nouveau ... jeu. Attendez The Serpent's Isle ... qu'il sera à la hauteur d'Ultima VII ...
GRAPHISME. Ils restent ... d'Ultima VII. Quelques nouveaux ... arpentent le donjon.
ANIMATION. C'est toujours ... moins que vous ne possédiez un PC ...
BRUITAGES. Ce sont les mêmes ... d'Ultima VII (disquettes Origin).

THE SUMMONING
PC

Intérêt	16
Graphisme	14
Animation	13
Bruitages	12
Prix	C



Après avoir été convoqué par le Conseil des mages, vous partez en guerre contre le sorcier Shadow Weaver qui veut régner sur le monde.
L'AVIS DE TILT. The Summoning nous change un peu des sempiternels jeux inspirés d'AD&D propres à SSI. Vous y dirigez un guerrier dans des décors en 3D isométrique. Comme dans Dungeon Master, il faut le faire progresser dans le maniement de quatre types d'armes (épées, haches, bâtons et armes de jet) et dans l'utilisation de quatre magies (magicien, sorcier, enchanteur et prêtre). Vos explorations des quarante niveaux du donjon vous opposeront à bon nombre de monstres ainsi qu'à des pièges et énigmes qu'il vous faudra résoudre. Bien que sa réalisation soit loin d'être parfaite et qu'il n'apporte rien de ... monde des JDR, The Summoning ... prenant qui mérite de figurer sur ...
GRAPHISME. Ça n'est pas le ... jeu. Les décors manquent de ... objets sont si petits que vous risquez ... côté. La feuille de personnage de ... assez belle.
ANIMATION. Le scrolling des ... tout à fait correct mais les ... votre personnage sont saccadés ... ne nuit pas véritablement au jeu.
BRUITAGES. Si la musique ... adaptée à l'aventure, les ... terriblement limités et manquent ... (disquettes SSI).

Si les jeux d'aventure n'existaient pas, il faudrait les inventer ! Dire que grâce à seulement quelques disquettes nos ordinateurs nous permettent de nous évader de la grisaille du monde de tous les jours. Et il y en a vraiment pour tous les goûts. Vous n'avez qu'à choisir l'époque qui vous convient le mieux et vous voilà parti pour un voyage dans le temps vers des aventures plus qu'extraordinaires. L'année 1992 aura été un excellent cru pour tous les aventuriers sur micro-ordinateurs.

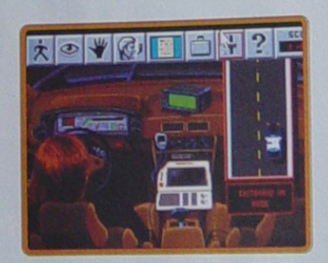
Si l'imagination des joueurs tenait un rôle primordial dans les vieux jeux d'aventure textuels d'il y a quelques années, cette époque est révolue. Les programmeurs nous livrent maintenant des chefs-d'œuvre présentant de superbes graphismes, des animations extraordinaires et des effets sonores d'ambiance. Il serait vraiment malvenu de notre part de nous en plaindre. Fini les "vous entrez dans une crypte dont les murs sont recouverts de...", vous n'avez qu'à regarder votre écran et vous êtes véritablement dans la crypte. Certains softs, comme Lure of the Temptress, BAT II vont même jusqu'à donner vie aux personnages qui sillonnent l'aventure. L'année 1992 nous aura apporté de bons jeux d'aventure comme Rex Nebular, Indy IV, Monkey II, Laura Bow II et les autres. Il est agréable de constater que les éditeurs français s'affirment de plus en plus dans l'univers des jeux d'aventure en nous offrant des aventures d'une qualité irréprochable (Eternam, Dune, Ween...). Je ne pouvais pas terminer cet édito sans faire allusion aux possibilités du CD-ROM et aux jeux d'aventure de demain. Un soft comme Guest est prodigieux. Le joueur se croit véritablement dans un manoir et ses cheveux se dressent sur sa tête lorsqu'un spectre surgit devant lui. Alors, en attendant, choisissez l'aventure que vous désirez vivre et n'oubliez pas que l'ordinateur est votre ami.

Thomas Alexandre

POLICE QUEST III

PC

Intérêt	16
Graphisme	17
Animation	12
Bruitages	15
Prix	D



Après avoir été promu inspecteur, vous êtes chargé d'enquêter sur un mystérieux tueur qui terrorise la ville. Une aventure policière haletante qui captivera les amateurs du genre.

L'AVIS DE TILT. Dans ce troisième volet de la célèbre série Police Quest, Sierra vous propose de mener une véritable enquête policière. Vous allez devoir parcourir la ville à bord de votre véhicule sérigraphié (toutes sirènes hurlantes si vous voulez), effectuer des constatations sur des lieux du crime, recueillir des témoignages, établir des portraits-robots à l'aide d'un ordinateur... mais il vous faudra surtout faire fonctionner vos sens de l'observation et de la logique. Le moindre détail peut s'avérer être un indice précieux. Autant vous dire que vous n'êtes pas prêt d'arriver au bout de vos p... Même si le scénario reste linéaire, la mise en scène a été particulièrement soignée et reste très proche de la réalité. Un jeu passionnant mais qui n'atteint pas les sommets d'un Laura Bow II.

GRAPHISME. Les graphismes plein écran tirent complètement parti des possibilités du VGA 256 couleurs. Les effets de reflets, de lumière et de zoom sont très bien rendus.

ANIMATION. Comme toujours chez Sierra, les démarches des personnages sont loin d'être réalistes.

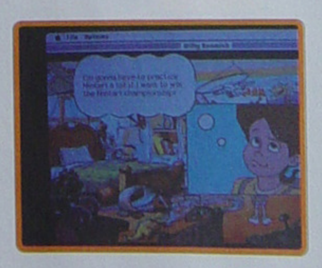
BRUITAGES. Les musiques et les bruitages assurent pour beaucoup l'ambiance de l'aventure (disquettes Sierra).

WILLY BEAMISH

PC, Mac

Intérêt	16
Graphisme	16
Animation	16
Bruitages	14
Prix	D

Intérêt sur autre machine
Mac : 16



Vous incarnez Willy Beamish, un jeune Américain de neuf ans dont le vœu le plus cher est de participer au championnat de jeu vidéo Nintari. Une aventure cocasse pour petits et grands.

L'AVIS DE TILT. Après Rise of the Dragon et Heart of China, Dynamix nous offre un jeu d'aventure qui ravira toute la famille. Bien que l'intrigue soit linéaire, c'est vous et vous seul qui allez décider de l'avenir de Willy. Il vous faudra faire attention à ses résultats scolaires et contenter ses parents si vous voulez qu'il gagne l'autorisation de participer au championnat. Mais attention, vous devrez aussi trouver le temps de vous entraîner, en vue du concours. En plus de la gestion souris très facile à utiliser, une option didactique donne toutes les instructions nécessaires au maniement du programme. Il est dommage que les textes soient en anglais, ce qui obligera les plus petits à faire assister de leurs aînés pour prendre part à l'aventure.

GRAPHISME. D'un style bien particulier, ils sont très agréables et rappellent les dessins animés de Walt Disney.

ANIMATION. Elles sont nombreuses et réalisées de main de maître. Les effets de scrolling, de zoom, de plongée... sont formidablement bien restitués. Les animations des personnages sont superbes.

BRUITAGES. Les musiques sont rythmées mais plus de bruitages auraient été bienvenus (disquettes Dynamix/Sierra).

BAT II

PC, Amiga, ST

Intérêt	16
Graphisme	16
Bruitages	18
Prix	C

Intérêt sur autres machines
Amiga : 15 ST : 15



Les choses vont mal sur la planète Shedishan. Partez enquêter sur les mystérieux agissements des magnats de la société Koshan.

L'AVIS DE TILT. Si certains éditeurs se contentent de reprendre les routines de programmation pour la suite d'un jeu à succès, ça n'est pas le cas d'Ubi Soft. La réalisation technique de BAT II est un véritable chef-d'œuvre comparée à celle de BAT I. Le multifenêtrage, les graphismes et les bruitages sont irréprochables. Le jeu est une aventure somme toute classique puisqu'il faut visiter chaque lieu, poser des questions, récupérer des objets... mais il propose également quatre simulateurs (un de conduite et trois de vol), trois jeux d'arcade et de superbes scènes de combat. Que ceux qui ont les simulateurs en horreur se rassurent, le maniement ne pose aucun problème. La ville comporte 200 habitants qui vont et viennent comme bon leur semble. Ils se rappellent même si vous leur avez déjà parlé. Un jeu qui vous coupera le souffle et... français, qui plus est.

GRAPHISME. Les graphismes créent une ambiance à la Blade Runner avec les bas quartiers de la ville.

ANIMATION. Des séquences animées (le vol du vaisseau-taxi...) paraissent sortir d'un dessin animé. Les simulations sont parfaites.

BRUITAGES. Si les très belles musiques futuristes surprennent, les bruitages digitalisés renversent. Qu'il est bon d'avoir un tel jeu sonore (disquettes Ubi Soft).

CONQUESTS OF THE LONGBOW

PC



Intérêt	17
Graphisme	18
Animation	14
Bruitages	15
Prix	D

Qui ne connaît pas l'histoire? Robin des Bois va devoir faire échouer les plans du shérif de Nottingham et sauver l'Angleterre. Conquests of the Longbow bénéficie cependant de quelques petits changements surprenants.

L'AVIS DE TILT. C'est incontestablement un grand Sierra. Christy Marx, le concepteur du jeu, a eu l'ingéniosité d'apporter quelques modifications à l'intrigue, ce qui supprime l'impression de déjà vu. Ainsi, un nouvel ennemi apparaît sous les traits de l'abbé Abbot, allié du shérif de Nottingham. Marianne n'est plus une simple petite jouvencelle anglaise mais la prêtresse de la forêt. La magie joue un rôle très important dans l'histoire. Robin devra faire appel aux pouvoirs de la forêt à plusieurs reprises pour se sortir de situations périlleuses. Ajoutez à cela quelques scènes d'arcade, comme le tir à l'arc ou les combats, et de réflexion (le jeu avec l'ivrogne) et vous obtenez un excellent jeu d'aventure. Robin épousera-t-il Marianne ou finira-t-il pendu à une potence? Cela ne dépend que de vous!

GRAPHISME. Les décors sont vraiment très beaux. On se croirait devant des tableaux d'époque. Du grand art!

ANIMATION. Certains paysages sont légèrement animés mais les personnages se dandinent tels des marionnettes.

BRUITAGES. Les mélodies médiévales et les bruitages collent parfaitement à l'aventure (disquettes Sierra).

MONKEY ISLAND II : LECHUCK'S REVENGE

PC



Intérêt	18
Graphisme	18
Animation	16
Bruitages	18
Prix	D

Dans ces nouvelles aventures, Guybrush Threepwood, maintenant devenu célèbre, part à la recherche d'un trésor légendaire. Il devra compter avec son redoutable ennemi, LeChuck.

L'AVIS DE TILT. Monkey Island II est le premier jeu à bénéficier du procédé sonore iMUSE (repris dans Indy IV). Il n'y a aucun temps mort lors du passage d'un morceau musical à un autre. Les deux thèmes se mélangent jusqu'à ce que le nouveau supplante le premier. L'ergonomie du jeu est parfaite. Il suffit de choisir l'un des neuf verbes disponibles puis de cliquer à l'écran sur l'objet désiré. L'aventure peut être jouée en mode débutant ou confirmé. Les joueurs débutants apprécieront la première solution qui fournit des indices tout au long du jeu. Monkey Island II est assurément l'un des jeux d'aventure de l'année 1992. Que vous ayez joué au premier épisode ou non, il vous faut absolument vous le procurer sans plus tarder. De longues heures de jeu et de plaisir intense vous attendent avant que vous ne le lâchiez.

GRAPHISME. Les multiples décors ont été dessinés à la main puis digitalisés et retravaillés.

ANIMATION. Une animation qui n'a rien de révolutionnaire mais qui ne manque ni de fluidité ni d'humour.

BRUITAGES. D'une qualité largement supérieure à ceux du premier épisode, les musiques et les bruitages sont originaux, dépaysants et vraiment admirables (disquettes Lucasfilm).

ELVIRA II, THE JAWS OF CERBERUS

PC



Intérêt	16
Graphisme	16
Animation	14
Bruitages	15
Prix	D

La plantureuse Elvira est de retour dans de nouvelles aventures... toujours aussi gores. Cette fois-ci, elle est retenue prisonnière par le démon Cerberus au fin fond des studios hollywoodiens.

L'AVIS DE TILT. Elvira II n'apporte rien de nouveau par rapport à l'aventure précédente. Il s'agit encore et toujours de visiter chacun des lieux des immenses studios, de ramasser des objets et de zigouiller tous les monstres errants (âmes sensibles s'abstenir). Côté combats, rien n'a changé. Ils se gèrent toujours à la souris. Les créatures sont nombreuses et féroces. Ne vous attendez pas à une promenade de santé, la mort frappe souvent. Les sauvegardes sont non seulement les bienvenues mais surtout nécessaires si vous voulez ressortir vivant de cet enfer. La magie (loués soient les programmeurs) est maintenant beaucoup plus simple à gérer. Il suffit d'ouvrir le livre de magie et de sélectionner un sort, pour connaître les ingrédients appropriés. Un jeu "saignant" qui ne décevra pas les fans d'Elvira.

GRAPHISME. Les décors donnent une impression de relief et de profondeur.

ANIMATION. Les animations ne sont pas très nombreuses dans le jeu. Seules certaines séquences animées disposent de mise en scène très cinématographique.

BRUITAGES. Les diverses musiques dans le style des années 60 sont inquiétantes. Quelques rares bruitages se laissent entendre par-ci par-là (disquettes Horror Soft/Accolade).

DUNE

PC



Intérêt	18
Graphisme	18
Animation	16
Bruitages	17
Prix	C

Revivez sur votre micro-ordinateur les aventures de Paul Atréides sur la planète Dune. Les Harkonnens menacent, seuls les Fremens et les pouvoirs de l'épice pourront vous aider.

L'AVIS DE TILT. Dune est un jeu d'aventure stratégie qui atteste une fois de plus du savoir-faire des programmeurs français. S'attaquer à l'œuvre maîtresse de Franck Herbert était un pari loin d'être gagné d'avance. Pourtant, même si l'on ne retrouve pas la touche du maître, le jeu est incontournable. Les graphismes et les musiques sont tout simplement extraordinaires. Parmi les missions qui vous attendent, vous allez devoir gérer la production d'épice, recruter des Fremens et les entraîner au combat pour lutter contre les Harkonnens. Bien que le scénario soit linéaire, Dune est un jeu très prenant. Il est extrêmement difficile de s'en détacher une fois que l'on a commencé à y jouer. Le programme générant une nouvelle planète à chaque partie, sa durée de vie est illimitée... Vivement Dune II!

GRAPHISME. Chaque personnage dispose de sa propre image. L'utilisation des couleurs est merveilleuse.

ANIMATION. Les visages s'animent lors des dialogues, l'ornitoptère fend les airs au-dessus du désert... Les scrollings sont rapides et fluides, même sur un PC 286.

BRUITAGES. Les musiques sont exceptionnelles. Les bruitages sont réussis mais rarissimes (disquettes Cryo/Virgin Games).

KING'S QUEST VI : HEIR TODAY, GONE TOMORROW

PC



Intérêt	19
Graphisme	19
Animation	17
Bruitages	18
Prix	E

Une quête visant à sauver l'élue de votre cœur d'un mariage forcé avec un vizir sanguinaire qui veut régner sur un royaume tout droit sorti d'un dessin animé.

L'AVIS DE TILT. Avec King's Quest VI, Sierra prouve qu'il n'a pas fini de nous étonner. Vous allez devoir visiter cinq îles féeriques et affronter un grand nombre de situations à la fois cocasses et étonnantes. L'aventure n'est pas linéaire puisque vous pouvez faire ce que bon vous semble. Les énigmes feront enfin appel à vos neurones, ce qui change agréablement des derniers jeux Sierra que l'on terminait en quelques heures. Félicitons donc cet éditeur de nous offrir un jeu d'aventure techniquement parfait et qui bénéficie, de surcroît, d'un scénario en béton armé. C'est le cadeau idéal pour les fêtes de Noël, car il en fera craquer plus d'un dans nos bonnes vieilles chaumières.

GRAPHISME. Un travail d'orfèvre. King's Quest VI est le plus beau jeu d'aventure que j'ai jamais vu. Les multiples paysages vous plongeront dans une véritable extase.

ANIMATION. C'est superbe! Chaque écran prend vie au gré des bruitages et des musiques.

BRUITAGES. Passé les dialogues digitalisés de la séquence de présentation, de très nombreux morceaux musicaux, toujours adaptés à la situation, vous enchanteront. Les bruitages sont extraordinaires: eau qui bout, minotaure qui rugit, épée que l'on sort de son fourreau... (disquettes Sierra).

STAR TREK 25TH ANNIVERSARY

PC

Intérêt	17
Graphisme	16
Animation	18
Bruitages	17
Prix	E



En 1991, la série Star Trek fêtait ses 25 ans d'existence. A l'occasion de cette commémoration, Interplay a décidé de lui rendre honneur en adaptant sur PC les aventures de l'équipage de l'Enterprise. Voilà le résultat.

L'AVIS DE TILT. Star Trek 25th Anniversary est une réussite totale. Le jeu est une suite de missions que l'équipage va devoir accomplir. Si les personnages se déplacent à l'écran façon Indy, certaines phases de combat dans l'espace donnent lieu à des scènes d'arcade en 3D. Dans chaque mission, le joueur contrôle quatre personnages qui se commandent séparément. Vous pouvez ordonner à Spock de réparer un appareil et à McCoy de fabriquer un médicament. La gestion souris ou joystick se fait grâce à une série d'icônes qui n'apparaissent à l'écran que lorsque vous les ... Tous les fanatiques de la série télévisée ... l'acheter, ils revivront de grands moments ... une tendre nostalgie.

GRAPHISME. Du très bel ouvrage. Ch... personnage (Kirk, Spock, le docteur McC...) sont reconnaissables dès le premier coup d'...

ANIMATION. Les personnages par... vivants et chaque tableau dispose de ses pr... animations. Les combats sont très bien ré...

BRUITAGES. Si vous possédez ... Soundblaster, vous vous croirez devant ... écran télé. Les effets sonores sont très ... breux: bruits des phasers, téléporta... (disquettes Interplay).

INCA

PC, CD-ROM

Intérêt	15
Graphisme	18
Animation	19
Bruitages	18
Prix	C

Intérêt sur autre machine

CD-ROM: NC



Vous êtes l'Inca et vous partez à la recherche des pouvoirs perdus de votre race. De la Colombie jusqu'au fin fond de l'espace, votre ennemi, Aguirre, se dressera toujours sur votre route.

L'AVIS DE TILT. Cette superproduction Coktel Vision est absolument phénoménale. Inca est un jeu d'aventure/action époustouflant. Les énigmes sont complexes et vous demanderont une grande attention pour réussir à les surmonter. De nombreux entractes scandent l'aventure, sous forme de scènes d'action. Ainsi, vous aurez droit à des combats spatiaux dignes de Wing Commander et de la Guerre des étoiles, un duel au pistolet vous opposera à des Espagnols belliqueux... Enfin un soft qui utilise les possibilités du PC jusqu'à ses extrêmes limites. Ce premier jeu multimédia pr... jours heureux dans l'univers micro. ... demain est un autre jour.

GRAPHISME. Les graphismes en VGA ... couleurs sont un mélange de vidéos digi... et d'images calculées (réalisées grâce au... niques du 3D ray tracing). Du grand spec...

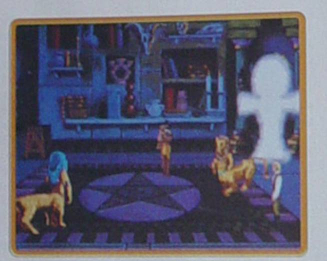
ANIMATION. Même la version disque... d'une fluidité inimaginable. Les sc... incroyables ont l'honneur et l'avantage ... été réalisés par des Français. Moi, chauvi...

BRUITAGES. Les musiques, les bruit... les dialogues digitalisés sont sublimes ... explorations de l'univers d'Inca seront ... par des mélodies typiquement précolo... (disquettes Coktel Vision).

QUEST FOR GLORY III : WAGES OF WAR

PC

Intérêt	16
Graphisme	17
Animation	13
Bruitages	16
Prix	D



Explorez une contrée africaine peuplée d'animaux préhistoriques. Enigmes, combats, magie et démons vous attendent dans ce jeu d'aventure saupoudré d'une pincée de jeu de rôle.

L'AVIS DE TILT. Après avoir choisi la classe de votre héros (guerrier, voleur ou magicien), il faut attribuer des points à ses diverses caractéristiques (force, agilité...) comme dans un véritable jeu de rôle. Votre héros progressera au gré des combats, entraînements... C'est tout de même l'aspect aventure qui l'emporte sur le jeu de rôle. Les séquences de combat deviennent vite répétitives et les monstres ne sont pas assez variés (pas plus de dix). Les énigmes restent égales à celles des précédents Sierra et un joueur confirmé pourra terminer le jeu en quelques heures. Félicitons cet éditeur ... su créer une ambiance que n'aurait pas ... Edgar Rice Burroughs. Un très bon je... qui est un peu cher si on considère sa ... de vie.

GRAPHISME. De très beaux paysages ... lesquels vous ne pouvez que tomber en ...

ANIMATION. Grrr... Combien de fois ... t-il le répéter encore avant que les pr... meurs de chez Sierra ne se décident à ... les animations des personnages. Les c... sont bien menés.

BRUITAGES. Comme toujours, Sierra ... étonne en nous offrant de très belles m... africaines. Les bruitages sont corrects m... rares (disquettes Sierra).

LURE OF THE TEMPTRESS

PC, Amiga, ST

Intérêt	17
Graphisme	16
Animation	16
Bruitages	15
Prix	C

Intérêt sur autres machines

Amiga: 18 ST: 18



Aventurier malgré lui..., c'est ce qui arrive au paysan que vous incarnez. Capturé par erreur par les envahisseurs Skorls, vous allez devoir vous évader, secourir votre fiancée et rétablir l'ordre dans le pays.

L'AVIS DE TILT. Alors que nous sommes habitués à incarner de preux chevaliers ou de puissants magiciens, cette aventure nous met dans la peau d'un paysan casanier et pétochard qui n'a qu'une hâte: rentrer chez lui. Lure of the Temptress est le premier jeu à utiliser le concept du "Virtual Theatre". Cette invention permet aux personnages que vous allez croiser d'agir de leur propre chef. Ils vont et viennent et gardent en mémoire ce qu'ils ont fait ou vu. Vous pouvez même leur donner des ordres, ils les exécuteront. L'interface souris est si... astucieuse. Cliquez sur un objet et un m... fiche les actions que vous pouvez ef... avec. De plus, le scénario n'est pas li... vous laisse libre de tous vos actes. T... nous livre un excellent jeu d'aventure.

GRAPHISME. Les graphismes so... beaux et arrivent véritablement à créer u... biance médiévale.

ANIMATION. La plupart des décors ... més. Les personnages bougent sans cess...

BRUITAGES. La musique est agréa... ce sont les bruitages qui l'emportent ... cements de porte, aboiements, gazouil... seaux... votre ordinateur prend vie (di... Ubi Soft/Virgin Games).

DARK SEED

PC

Intérêt	17
Graphisme	18
Animation	13
Bruitages	15
Prix	NC



Mais pourquoi donc le promoteur m'a-t-il vendu ce superbe manoir à un si bas prix? C'est la question que vous vous posez en vous réveillant avec un terrible mal de tête. Ce que vous ne savez pas encore, c'est que la demeure abrite une porte donnant vers une dimension d'aliens et que l'un d'entre eux vous a pondu un œuf dans le crâne!

L'AVIS DE TILT. H.R. Giger, celui-là même qui a conçu la créature d'Alien de Ridley Scott, a participé en personne au projet. C'est à partir de ses dessins que les graphistes ont réalisé le monde des ténèbres. Dark Seed est un jeu pour le moins inquiétant, voire angoissant. La première partie vous demandera d'explorer une petite bourgade d'où se dégage une ambiance malveillante. Ce n'est que par la suite ... aurez accès au monde des ténèbres. D... souffre d'une linéarité trop rigide. Vo... toujours accomplir telle action avant ... et vous débarrasser de l'intrus qui est ... votre cerveau dans un temps bien déter...

GRAPHISME. La marque de Giger ... présente. Les graphismes en EGA ... lution sont beaux et rappellent les ... d'Alien.

ANIMATION. Seuls les personnages ... ques séquences sont animés. C'est un p...

BRUITAGES. Les mélodies sont ... inquiétantes. Les possesseurs de Sou... auront droit à des dialogues di... (disquettes Ubi Soft).

ECO QUEST
PC



Intérêt 15
Graphisme 17
Animation 17
Bruitages 17
Prix D

Un jeu d'aventure éducatif qui rappelle que la mer n'est pas un immense dépotoir mais le lieu de vie de nombreuses créatures.

L'AVIS DE TILT. Eco Quest s'adresse avant tout aux plus petits. Ils vont incarner le jeune Adam et pénétrer dans un monde sous-marin fantastique où les poissons sont dotés de la parole. Aidé du dauphin Delphineus, vous allez devoir sauver la cité d'Eluria de divers dangers. L'aspect pédagogique du jeu n'est pas moindre. Attendez-vous à soigner une mouette mazoutée, secourir des poissons malades, localiser une source de pollution marine... Les énigmes sont de difficulté croissante mais jamais très difficiles. Le jeu est entièrement géré à la souris grâce à des icônes, ce qui ne pose aucun problème. Un joueur confirmé terminera l'aventure en seulement quelques heures. Comme pour Willy Beamish, il est désolant de voir que le jeu n'a pas été traduit en français, ce qui limite son impact sur les jeunes joueurs. Un jeu très accueillant et plein de bonnes intentions.

GRAPHISME. Les graphistes de chez Sierra ont réussi à recréer un véritable univers sous les flots. De très belles images qui dépaysent.

ANIMATION. Chaque écran est animé. Les bulles remontent à la surface, les poissons nagent, les ordures tombent au fond de la mer... Les personnages évoluent de façon saccadée.

BRUITAGES. Les musiques et les bruitages vous accompagneront dans vos exploits sous-marins (disquettes Sierra).

ETERNAM
PC



Intérêt 18
Graphisme 18
Animation 17
Bruitages 16
Prix C

Don Jonz est tombé dans un piège qui lui a été tendu par son pire ennemi, l'infâme Nuke. Dans un univers à la Mondwest, explorez cinq îles et faites échouer les plans du méchant.

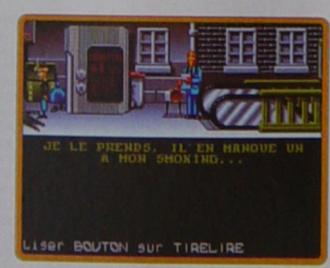
L'AVIS DE TILT. Infogrames est un éditeur français qui monte. Après nous avoir livré l'excellent Drakhen, il frappe à nouveau avec Eternam. Cette aventure hors du commun dispose d'un atout majeur : l'humour. Tout le jeu est basé sur des allusions, gags, situations farfelues... S'il est déconseillé de mourir ou de rater son coup dans tout jeu d'aventure qui se respecte, c'est ici le contraire. Vos déboires (écrasé par une porte, décapité, noyé...) assurent le comique du jeu. Les situations burlesques ne manquent pas (vaincre un colosse en sectionnant l'élastique de son short, traverser un écran de jeu d'arcade...). Vos échecs ne risquent à aucun moment de vous faire enrager. Les énigmes sont de difficulté honorable et vous captiveront durant de longues heures dans un jeu à ne rater sous aucun prétexte. Une réussite totale.

GRAPHISME. Les décors extérieurs ne sont pas sans rappeler ceux de Drakhen. Les graphismes d'intérieur sont variés et admirables.

ANIMATION. Les animations sont légion. Les détails n'ont pas été oubliés (l'ombre, votre reflet dans un miroir...). De superbes séquences animées interviennent tout au long du jeu.

BRUITAGES. Les musiques et les bruitages collent à l'aventure et ne manquent pas d'humour (disquettes Infogrames).

HOOK
Amiga, PC



Intérêt 16
Graphisme 16
Animation 16
Bruitages 13
Prix C
Intérêt sur autre machine
PC: 15

Un jeu d'aventure animée qui s'appuie sur le film de Steven Spielberg avec Robin Williams et Dustin Hoffman. Peter Pan a vieilli et se voit forcé de repartir au Pays Imaginaire pour sauver sa famille kidnappée par le Capitaine Crochet.

L'AVIS DE TILT. En adaptant sur nos moniteurs le film Hook, les gens de chez Ocean prouvent qu'ils ont désormais leur place dans les jeux d'aventure animée. Si l'on compare les versions Amiga de King Quest V et de Hook, c'est de loin cette dernière qui l'emporte quant à la qualité de ses graphismes et de sa bande-son. En effet, les graphismes de King Quest V ne disposent que de 32 couleurs alors que ceux de Hook peuvent se targuer de 96 couleurs. Inversement, la version PC de King Quest V bat à plate couture celle de Hook. Si vous recherchez une aventure extravagante proposant des énigmes de bonne qualité, Hook est le soft qu'il vous faut.

GRAPHISME. Les écrans sont extrêmement travaillés avec un usage intensif de la couleur (rasters pour les dégradés du ciel).

ANIMATION. Les personnages disposent de nombreux mouvements et d'expressions propres (Hook grimace, Peter Pan sourit...). L'animation est à la fois variée et fluide.

BRUITAGES. Seules certaines scènes comportent des morceaux musicaux. Les bruitages sont très réalistes : souffle du vent, chant des oiseaux, extraction d'une dent chez un dentiste d'époque... (disquettes Ocean).

BARGON ATTACK
PC



Intérêt 16
Graphisme 17
Animation 14
Bruitages 16
Prix D

Les Bargoniens envahissent notre chère planète. Cette race d'extraterrestres se téléporte sur la Terre grâce à un logiciel informatique appelé Bargon Attack. Enfourchez votre mobylette et sus aux aliens.

L'AVIS DE TILT. Même s'il n'arrive pas à la cheville de Ween (du même éditeur), Bargon Attack reste un très bon jeu d'aventure. Le système de gestion fait appel au pointeur de la souris pour se déplacer, ramasser et utiliser les objets, séparément ou entre eux. Comme dans Ween, le jeu est totalement linéaire. Vous allez devoir parcourir une suite de décors auxquels vous n'aurez accès qu'après avoir résolu un certain nombre d'énigmes. L'observation, la logique (bien que ce soit parfois tiré par les cheveux) et la patience viendront toujours à bout de vos problèmes. Un jeu très attachant qui vaut vraiment la peine que l'on s'attarde dessus et qui passionnera tous les adeptes de casse-tête sur micro-ordinateurs.

GRAPHISME. Les couleurs pastel font merveille. Les divers points de vue utilisés accentuent le côté BD de l'aventure.

ANIMATION. L'introduction est très bien réalisée. Le reste du jeu propose des animations correctes mais banales.

BRUITAGES. Les musiques digitalisées sont de très bonne qualité. Ce sont toutefois les bruitages qui ont le beau rôle. Variés et criants de vérité, ils mettent tout de suite dans l'ambiance (disquettes Coktel).

SHERLOCK HOLMES CONSULTING DETECTIVE
CD-ROM

Intérêt 17
Graphisme 16
Animation 19
Bruitages 17
Prix F

Sherlock Holmes, le célèbre détective, et son fidèle compagnon, le docteur Watson, sont confrontés à trois enquêtes distinctes.

L'AVIS DE TILT. C'est la première aventure à utiliser les capacités du CD-ROM. Sherlock Holmes est étonnant car le joueur oublie littéralement qu'il se trouve en face d'un ordinateur. Le jeu, qui propose trois mystères de difficulté croissante, est un montage de films vidéo qui ont été digitalisés. Les acteurs disposent de costumes variés et jouent parfaitement bien leur rôle. Il est cependant dommage que l'interactivité n'ait pas été plus poussée. Le joueur passe plus de temps comme spectateur que comme intervenant. Les prises de notes et observations des lieux sont assez fastidieuses mais nécessaires. La qualité des graphismes et des bruitages fait vite oublier cet inconvénient. Un très bon produit sur CD-ROM qui ouvre la voie vers les jeux de demain. Imaginez un peu Indy IV ou Underworld sur CD-ROM !

GRAPHISME. Les digitalisations sont d'excellente qualité. Les 256 couleurs du SVGA sont utilisées avec brio.

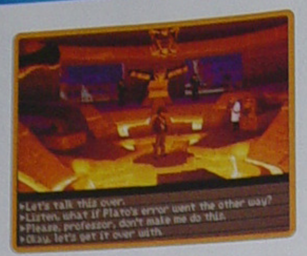
ANIMATION. Les séquences filmées sont longues et parfaitement synchronisées avec les sons. Un vrai régal.

BRUITAGES. La musique n'intervient que lors de la présentation du jeu. Les nombreux bruitages assurent la richesse de l'ambiance sonore. Les dialogues digitalisés restituent même les intonations des phrases (disquettes Icom).

INDIANA JONES IV : THE FATE OF ATLANTIS

PC

Intérêt	19
Graphisme	18
Animation	16
Bruitages	18
Prix	D

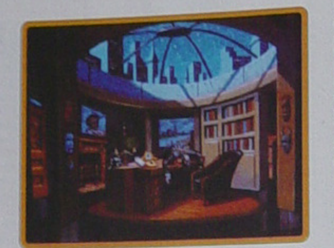


Pour notre plus grand plaisir, le docteur Jones va à nouveau endosser sa tenue d'Indy et partir à la recherche de l'île engloutie de l'Atlantide.
L'AVIS DE TILT. Hélas, il paraît qu'Harrison Ford a refusé de reprendre son rôle d'Indiana Jones. Qu'à cela ne tienne, voici une aventure fabuleuse qui vous transportera en Islande, en Algérie, en Crète... Trois modes de jeu vous sont offerts: en équipe (le plus facile), action ou réflexion. Si la fin de l'histoire reste toujours la même, chacun met en scène des séquences différentes. Le mode action vous demandera de conduire un véhicule, le mode réflexion de réparer un ballon dirigeable... La durée de vie d'Indy IV est, vous l'avez compris, très très longue. C'est un grand plaisir de pouvoir à nouveau incarner votre héros favori dans des aventures que vous allez découvrir... vous n'aurez pas vu le film...
GRAPHISME. Les splendides graph... sont tout à fait dans le style de M... Contrairement à Indy III qui était en 16 couleurs, les 256 couleurs sont bien pr...
ANIMATION. Certains écrans sont ... mais le plus remarquable reste l'imp... perspective. Le personnage d'Indy g... diminue en fonction de ses déplacem... les décors.
BRUITAGES. Les musiques repr... procédé iMUSE. Bien que les bruitag... conventionnels, le résultat reste à la ... d'un produit Lucasfilm (disquettes Luca...

LAURA BOW II : THE DAGGER OF AMON RA

PC

Intérêt	17
Graphisme	17
Animation	15
Bruitages	17
Prix	D



Une dague ramenée d'Egypte a été volée dans d'étranges conditions; un archéologue a été assassiné. La belle Laura Bow couvre le reportage pour le "Tribune".
L'AVIS DE TILT. Contrairement à Police Quest III, qui est une aventure policière pure et dure, Laura Bow II vous propose de mener votre enquête mais aussi de résoudre des mystères comme l'aurait fait Indiana Jones. Le musée regorge de passages secrets et pièges. Le jeu est divisé en plusieurs actes qui vous conduiront de New York au musée Leyendecker. Si les interrogatoires des suspects sont rébarbatifs, l'aventure avec un grand A commence assez rapidement. Au fur et à mesure que les invités seront assassinés, vous serez confronté à toutes sortes de situations qui feront plus que ... appel à votre sens de l'observation. C... écran est à fouiller précautionneusem... indices fourmillent. Le jeu se termine ... série de questions auxquelles vous ... répondre (un peu comme dans Le M... Morteville) pour être sacré détective. L'... meilleurs jeux Sierra à ce jour.
GRAPHISME. Encore et toujours d... 256 couleurs en plein écran. Les reli... particulièrement bien rendus.
ANIMATION. Les animations se ... aux déplacements des personnages et ...
BRUITAGES. Les musiques et les b... s'adaptent parfaitement au style du j... quettes Sierra).

FREDERICK POHL'S GATEWAY

PC

Intérêt	14
Graphisme	17
Animation	10
Bruitages	-
Prix	D

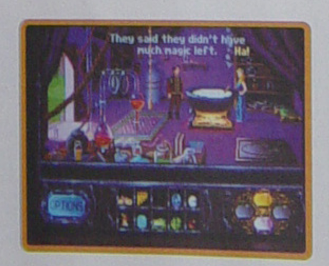


Enrôlez-vous dans l'unité des prospecteurs et partez explorer diverses planètes pour sauver la race humaine du danger extraterrestre qui pèse sur elle.
L'AVIS DE TILT. Cette adaptation de l'un des romans de l'auteur de science-fiction Frederick Pohl va vous entraîner dans une aventure futuriste ultra classique. Le système de jeu géré à la souris reprend celui de Wonderland, du même éditeur. L'écran est divisé en plusieurs fenêtres donnant accès à l'inventaire, à une série de verbes et aux textes. Il est conseillé d'utiliser le clavier, ce qui rend les manipulations beaucoup plus rapides. L'intrigue est linéaire et les énigmes sont assez ardues. L'inclusion de la solution complète dans la boîte de jeu ne fait pas défaut. Cette ... pourra plaire aux nostalgiques du gen... reste très loin d'un Rex Nebular.
GRAPHISME. Les graphismes sont ... 16 couleurs 640 x 480 et peuvent êtr... gurés en SVGA. Les décors sont magni... très fins. Il est dommage que la tail... fenêtre graphique ne soit pas ajustable ... est vraiment très petite.
ANIMATION. Elles sont affreusem... tées. Hormis les séquences de voyage ... la galaxie, seules quelques petites an... viennent donner vie aux divers paysages...
BRUITAGES. Pour une fois, pas b... posséder de carte sonore puisque les b... ont été oubliés (disquettes Legend/Acco...

THE LEGEND OF KYRANDIA

PC

Intérêt	17
Graphisme	18
Animation	15
Bruitages	18
Prix	D

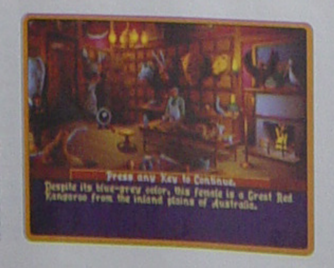


Le royaume de Kyrandia vivait des jours heureux jusqu'à ce que le bouffon Malcolm, personnifiant le Mal, vînt ravager la contrée. Vous incarnez le jeune Graham et devez rétablir l'ordre.
L'AVIS DE TILT. Les auteurs de Eye of the Beholder I et II nous livrent ici le premier volet d'une série de jeux d'aventure. Dès les premières images, Kyrandia rappelle les produits Lucasfilm. Les décors sont magnifiques et le jeu se gère entièrement à la souris. Vous ne trouverez aucune icône puisqu'il suffit de cliquer sur un objet pour s'en saisir ou sur un personnage pour discuter. Si le joueur se trouve limité dans ses actions, il ne risque pas de perdre son temps dans des explorations stériles. Il est vrai que le jeu est loin d'être di... que sa durée de vie est assez cour... Legend of Kyrandia est cependan... d'aventure qu'il faut connaître. Il pla... les jeunes joueurs aussi bien que les av... confirmés. Un grand jeu dont nous atte... suite avec impatience.
GRAPHISME. Les écrans sont so... Les nuances de couleurs sont très bien ... C'est aussi beau qu'Indy IV.
ANIMATION. Le monde de Kyrandia ... d'un très grand nombre de petites anim...
BRUITAGES. Les musiques so... simplement grandioses et les bruitages ... listes. L'ambiance sonore est vraiment ... (disquettes Westwood Studios).

THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES

PC

Intérêt	16
Graphisme	18
Animation	16
Bruitages	15
Prix	NC



Une actrice est retrouvée assassinée à coups de scalpel dans une ruelle sombre. Est-ce là l'empreinte de Jack l'Eventreur? C'est ce que Sherlock Holmes et son compagnon de route, le docteur Watson, vont tenter de déterminer.
L'AVIS DE TILT. Quel plaisir de pouvoir incarner l'illustre Sherlock Holmes. Bien qu'elle soit linéaire, cette aventure policière est absolument extraordinaire. Les auteurs ont réussi l'exploit de restituer fidèlement l'ambiance que savait si bien créer sir Conan Doyle à travers ses œuvres. Les graphismes sont irréprochables. Watson note la totalité de vos conversations, ce qui est très utile. Les énigmes qu'il vous faudra résoudre feront appel à votre déduction ainsi qu'à une parfaite maîtrise de la langue anglaise. Le jeu comporte beau... textes regorgeant d'indices. Que vous ... amateur des jeux Sierra et Lucasfil... fervent admirateur de Sherlock Holmes... faut absolument acquérir ce jeu.
GRAPHISME. Les graphismes en V... couleurs sont remarquables. L'usage ... des ombres accrédite pour beaucoup ... phère victorienne. Lorsqu'il marche, ... balance les bras et il pose les mains sur ... dès qu'il s'arrête. Comme au cinéma! ...
ANIMATION. Les mouvements des ... nages sont très bien rendus.
BRUITAGES. Les thèmes musi... variés et d'époque. Hélas, ils ne chan... bruitages sont rares (disquettes Electro...

LEATHER GODDESSES OF PHOBOS II

PC

Intérêt 14
Graphisme 14
Animation 12
Bruitages 17
Prix NC



Elles sont de retour. Ces belles amazones avides de sexe reviennent une fois de plus envahir notre bonne vieille Terre dans le seul but de remplir leurs harems.

L'AVIS DE TILT. Subtil mélange des Envahisseurs et de Barbarella, Leather Goddesses of Phobos II nous entraîne dans une aventure rétro complètement délirante. Le jeu comporte un zeste de sexe, mais c'est plus de la suggestion que de la vulgarité. Comme dans Indy IV, l'aventure peut être abordée de trois façons: vous pouvez contrôler le pompiste, la fille du professeur ou bien l'extraterrestre venu alerter la population de l'invasion imminente. Le scénario est basé sur les déplacements, dialogues et l'utilisation des objets. Tout se gère à la souris dont le curseur change de forme en fonction de l'endroit où il se trouve. L'aventure se résume, hélas, à ramasser des objets et à les utiliser à l'endroit adéquat. Dans le même style, la série des Leisure Suit Larry reste un must.

GRAPHISME. Les graphismes peuvent plaire ou déplaire. Ils rappellent les vieux comics américains des années 50.

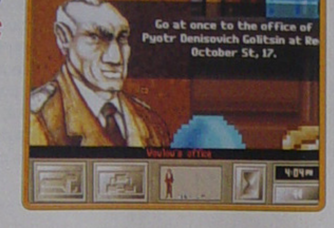
ANIMATION. Elles se comptent sur le bout des doigts. Les changements d'images font l'objet de superbes fondus enchaînés comme dans les films de l'époque.

BRUITAGES. Les musiques sont très fifties et la boîte contient une carte sonore spéciale. Le jeu propose plus d'une heure de voix digitalisées en français (disquettes Infocom).

KGB

PC

Intérêt 16
Graphisme 13
Animation 10
Bruitages 14
Prix D



Personne n'est parfait en Union soviétique, pas même les agents du KGB! C'est ce que vous allez constater en vous retrouvant muté dans ce service, pour le moins impopulaire.

L'AVIS DE TILT. KGB est un véritable jeu d'aventure avec une intrigue en béton. Lors de votre enquête, vous allez réaliser que chaque protagoniste de l'histoire cache un secret et que l'habit ne fait pas le moine en Union soviétique. Mais dès que vous prononcerez le mot KGB, les visages se couvriront de sueur et les langues se délieront. Il ne faut pas hésiter à se comporter en ignoble personnage car l'intérêt du service passe avant tout. Vous serez amené à tuer ceux qui se dresseront devant vous et à fréquenter des drogués, des prostituées... Fini de jouer les chevaliers servants, vous allez incarner un infâme personnage dans une aventure qui sort du commun.

GRAPHISME. Tout à fait dans le style du dessinateur de BD Enki Bilal, les faces des personnages donnent à KGB une ambiance oppressante et sordide.

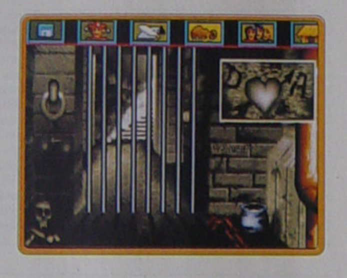
ANIMATION. Il n'y a presque pas d'animations. Seuls les visages de vos interlocuteurs changent d'expression selon leur humeur.

BRUITAGES. Le jeu propose six musiques inédites qui ont été créées spécialement pour KGB. Elles assurent l'atmosphère tendue de l'histoire. La version bêta que nous avons testée ne comportait pas de bruitages (disquettes Cryo/Virgin).

WEEN, THE PROPHECY

PC

Intérêt 16
Graphisme 17
Animation 19
Bruitages 16
Prix D



Afin de détruire un sorcier tyrannique, vous allez devoir retrouver trois grains de sable. Pour ce faire, vous serez assisté d'une chauve-souris, de deux Lilliputiens et d'un magicien en liaison télépathique permanente avec vous.

L'AVIS DE TILT. N'ayons pas peur de le dire, Ween est un chef-d'œuvre dans son genre. L'aventure est linéaire puisqu'il vous faut parcourir une suite d'écrans, chacun d'eux vous proposant une série d'énigmes. C'est un vrai plaisir de se creuser la tête pour essayer de résoudre chacun des problèmes, qui finalement sont toujours logiques. L'humour est omniprésent, l'ergonomie excellente et la possibilité d'interactivité entre les objets vous réserve bon nombre de surprises. Plus intéressant que Bargon Attack, sa durée de vie n'est hélas pas très longue (seulement quelques jours). Malgré tout, Ween est un de ces softs (français, je vous prie!) qui est digne de figurer sur vos étagères de votre ludothèque.

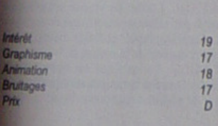
GRAPHISME. Après une magnifique présentation, on se retrouve face à des décors très beaux et colorés. Chaque chargement d'un nouveau décor est un émerveillement.

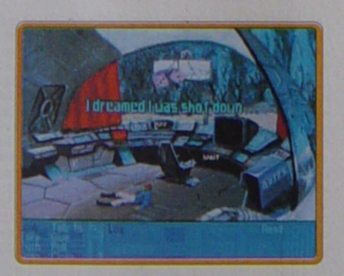
ANIMATION. Les séquences animées sont le point fort du jeu. Du début à la fin, un nombre impressionnant de films vidéo digitalisés.

BRUITAGES. La bande-son MIDI est composée de nombreux morceaux originaux. Plusieurs bruitages digitalisés agrémentent chaque écran (disquettes Coktel).

REX NEBULAR

PC


Intérêt 19
Graphisme 17
Animation 18
Bruitages 17
Prix D



Rex Nebular est un gigantesque flash-back. Rentré d'une mission qui n'a pas l'air d'avoir été très agréable, vous vous rappelez vos mésaventures sur une planète inconnue.

L'AVIS DE TILT. Beaucoup se posent la question de savoir si Indy IV est meilleur que Monkey Island II ou si c'est le contraire. Halte là, Rex Nebular (sorte de Ian Solo) entre en scène et explose les deux produits Lucasfilm. Eh oui, Microprose fait ses premiers pas, que dis-je, ses premières enjambées dans l'univers des jeux d'aventure. Rex Nebular est un soft génialement délirant qui vous assure des aventures inoubliables. Vous avez le choix entre une aventure "tout public" ou "interdit au moins de 16 ans". Enigmes, humour, exotisme..., tous les ingrédients sont présents pour faire de Rex Nebular un des jeux de l'année.

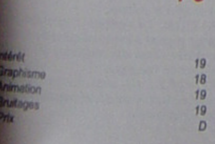
GRAPHISME. Les décors ont été dessinés et les personnages digitalisés puis retravaillés. Un grand bravo à Microprose qui ne nous avait pas habitués à du si bel ouvrage.

ANIMATION. Les animations abondent et les déplacements des personnages laissent coi, tellement ils sont fluides.

BRUITAGES. Si vous n'avez pas encore de carte sonore, c'est l'occasion ou jamais d'en acheter une. Lorsque l'on écoute les musiques, les voix et les bruitages digitalisés (ô combien nombreux), on imagine les délires qu'ont dû se payer les programmeurs (disquettes Microprose).

ALONE IN THE DARK

PC


Intérêt 19
Graphisme 18
Animation 19
Bruitages 19
Prix D



Vous allez explorer un vieux manoir infesté de créatures de l'enfer. Arriverez-vous à éliminer toutes ces créatures répugnantes?

L'AVIS DE TILT. C'est pour moi LE JEU DE L'ANNEE! Alone in the Dark est absolument fantastique. En adaptant le mythe de Cthulhu, les auteurs ont réussi à créer une ambiance diaboliquement lovecraftienne. Il est vrai que techniquement parlant Underworld (qui se trouve aussi sur ma table de chevet) lui est supérieur. Mais Underworld n'est en fait qu'un Dungeon Master amélioré, alors qu'un jeu comme Alone in the Dark n'avait jamais vu le jour sur nos micros auparavant. De plus, quel que soit votre PC, la fluidité reste toujours la même. Lors de l'installation, le programme s'adapte à la configuration en augmentant ou diminuant le niveau des détails. Bien que sa durée de vie ne soit pas immense, achetez-le à tout prix...

GRAPHISME. Les différents angles de vue sont vraiment impressionnants et donnent au jeu un aspect cinématographique.

ANIMATION. C'est fabuleux. Votre personnage pivote sur lui-même, a des mouvements de recul, donne des coups de sabre, tire et réarme son fusil à pompe... Les monstres avancent en balançant la tête, bondissent, vous frappent, titubent... C'est incroyable mais vrai.

BRUITAGES. Ce serait une hérésie que d'y jouer sans carte sonore. Les bruitages (portes, hurlements, bruits de pas...) vous feront frissonner (disquettes Infogrames).

Cette année la tendance est aux simulations de F1. Ce qui est facilement compréhensible quand on voit l'engouement toujours plus fort pour ce sport mécanique. L'extraordinaire parcours de Mansell lors du dernier championnat du monde n'est sûrement pas étranger à cette frénésie qui touche de plus en plus de monde. A commencer par les éditeurs de jeux sur consoles. Ils n'ont pas hésité à développer leurs jeux sur toutes machines pour le plus grand plaisir des passionnés de course de voitures.

La sortie de Super Monaco Grand Prix II positionne la Megadrive comme la machine la plus adaptée pour ce genre de sport. Pourtant la concurrence Nintendo n'est pas très loin. A commencer par Top Gear sur Super Nintendo, un jeu qui décoiffe. Actuellement c'est la course de voitures la plus rapide. Super Off Road sur Super NES n'est pas mal non plus. Son côté original (vue de dessus sans scrolling) le place parmi les meilleurs sur la console américaine. Une fois de plus, Mario fait parler de lui: Super Mario Kart sur Super Famicom, proche de F. Zero, est une petite merveille. La Neo Geo parvient à se glisser entre les deux géants japonais: Trash Rally peut donner des regrets à tous ceux qui hésitent à acheter cette superbe console d'arcade.

Turbo Out Run sur Megadrive et F1 Exhaust Heat sur Super Famicom auraient bien pu figurer dans la liste des huit meilleures cartouches de sport automobile. Il y a peu de différences entre eux et le reste de la sélection. C'est surtout une question de date de sortie,. ces deux titres ne sont plus très jeunes par rappo[rt à] SMGP II ou F1 Grand Prix. Dans l'ensemble, il n'y [a] aucune raison de faire la [fine] bouche! Les cartouches [de] courses de voitures sont no[m]breuses et diversifiées. Il y [en] a pour tous les goûts et, [sur]tout, pour toutes les machin[es]. Payez-vous du bon temps [sur] les circuits du monde entier.

Laurent Defra[nce]

TRASH RALLY

Neo Geo

Intérêt	18
Graphisme	16
Animation	17
Bruitages	16
Prix	H



Deux rallyes, dont le Paris-Dakar, sont prévus dans ce jeu signé Alpha. Chaque course est divisée en étapes chronométrées. Pour gagner, il faut donc terminer chaque étape dans le temps imparti. Le pilote a le choix entre plusieurs véhicules: voitures, motos et camions. Le degré de difficulté est paramétrable. Chaque virage est signalé par des flèches et les obstacles sur la route sont nombreux et parfois très étranges…

L'AVIS DE CONSOLES+. Le point fort de Trash Rally est la qualité de sa réalisation. Il peut largement prendre place à l'intérieur des salles d'arcade tant l'action est rapide et passionnante. On n'a pas le temps de s'ennuyer. La jouabilité est totale. Les commandes sont intuitives et la progression de la difficulté bien dosée. Seul regret: on ne peut pas jouer à moins de brancher les consoles en rése[au].

GRAPHISME. Les décors sont très c[…] finement dessinés. La représentatio[n…] dessus est idéale pour ce type de cou[rse…] spectaculaire.

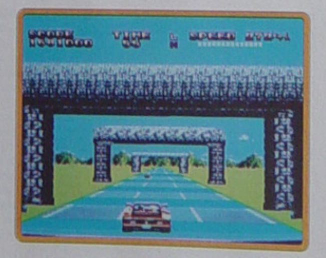
ANIMATION. Le scrolling multidirec[…] ne souffre d'aucune saccade et proc[ure une] bonne sensation de rapidité. Le jeu […] effets de zoom et de rotation dig[nes des] meilleurs jeux de salles d'arcade.

BRUITAGES. La bande-son est […] comme les contrées que vous allez "[…]". Les bruitages (bruits de moteurs, barr[…] d'éléphants paniqués...) soutiennent […] avec brio (cartouche Alpha).

OUT RUN

Game Gear

Intérêt	17
Graphisme	16
Animation	16
Bruitages	15
Prix	C



Out Run, toujours présent parmi l'élite des courses de voitures! Au volant de votre voiture de sport rouge, vous sillonnez les larges routes américaines. Deux modes de jeu vous sont offerts. En mode classique, dit arcade, vous devez atteindre chaque étape le plus vite possible. Juste avant d'arriver, il faut choisir son embranchement, ce qui permet de varier les plaisirs. Le second mode vous oppose à l'ordinateur. Deux consoles reliées entre elles vous donnent la possibilité de vous mesurer avec un ami.

L'AVIS DE CONSOLES+. Out Run demeure la référence dans le domaine de la course automobile. Si le principe de jeu est resté très linéaire, on appréciera le fait qu'il soit possible de choisir son étape en mode arca[de…] relance considérablement l'intérêt du je[u…] option indispensable: le choix de la boî[te de vi]tesses. Toutefois, en vitesse manu[elle…] jouabilité est loin d'être parfaite.

GRAPHISME. Out Run profite larg[ement des] qualités graphiques de la portable de Se[ga…] décors sont colorés et variés. Les voit[ures…] lisibles et réalistes.

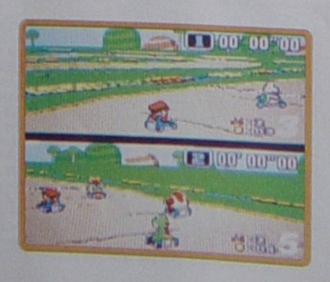
ANIMATION. L'effet de vitesse est […] rendu, avec des effets spectaculaires de […] route. Le scrolling rapide et fluide red[onne…] vitalité à cet ancêtre de la course de voit[ures].

BRUITAGES. La musique est agré[able…] surprenante mais les bruitages manque[nt d'ori]ginalité et de réalisme (cartouche Sega).

SUPER MARIO KART

Super Famicom

Intérêt	19
Graphisme	17
Animation	18
Bruitages	17
Prix	C



Mario revient pour de nouvelles aventures. Ses amis et ses ennemis prennent place pour une folle course de karts qui se déroule dans l'univers de Mario 4. Au début, il faut choisir son pilote. Certains, comme Mario et Luigi, sont très rapides. D'autres sont plus lents mais bien plus résistants, ce qui est un élément à ne pas négliger: il n'y a qu'à voir la puissance des chocs pour s'en convaincre. De nombreux bonus permettent d'éviter les obstacles et d'éliminer les gêneurs. Des courses cachées sont accessibles si vous remportez toutes les autres épreuves. Lorsque l'on joue à deux, il y a une épreuve de "kart-tamponneuses" où chacun doit crever les ballons fixés sur le véhicule de l'adversaire en envoyant des carapaces de tortue.

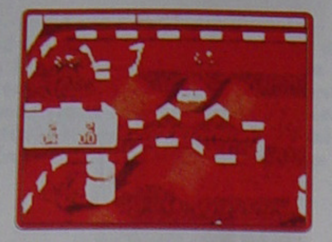
L'AVIS DE CONSOLES+. C'est […] Dès qu'il est arrivé à la rédaction, tout l[…] a voulu y jouer. Résultat: plusieurs […] broyés et un fou rire infernal!. La joua[bilité…] exemplaire. Le jeu (surtout à 2) pro[cure un] grand plaisir. A acquérir d'urgence.

GRAPHISME. Les différents mo[…] Mario 4 ont été utilisés pour les décor[s…]. Ils sont simples et colorés.

ANIMATION. Le système 7 empl[oyé…] l'animation permet d'avoir des effets de […] spectaculaires. Dans ces conditions les […] de route sont un vrai régal.

BRUITAGES. Ce sont les prin[…] musiques de Mario 4 qui accompagnent […] (cartouche Nintendo).

SUPER OFF ROAD
Super NES



Intérêt	18
Graphisme	16
Animation	16
Bruitages	17
Prix	F

Vous aimez les voitures tamponneuses, les parties de stock-cars et les terrains accidentés? Super Off Road est fait pour vous! Vous allez vous battre contre trois concurrents sur des circuits sinueux et bosselés. Seuls les trois premiers gagnent de l'argent qui va servir à équiper la voiture de nitro, d'accélérateur, de pneus et d'amortisseurs. Ces éléments assurent une plus grande stabilité à la voiture et font aller plus vite. Durant les 4 tours de circuit, vous avez la possibilité de ramasser des bonus, mais ils peuvent vous faire perdre un temps précieux.
L'AVIS DE CONSOLES+. Super Off Road se caractérise par une action rapide et palpitante. Les tours de piste se déroulent à la vitesse grand V. Les réflexes sont mis à rude épreuve tout au long des 64 circuits. Une certaine habitude est nécessaire pour maîtriser parfaitement les commandes et prendre tous les risques pour gagner les courses suivantes. Le jeu à deux joueurs est encore plus palpitant.
GRAPHISME. Bien que les voitures soient assez petites, la lisibilité est parfaite.
ANIMATION. Les sauts et les rebonds des voitures sont spectaculaires. Certaines accélérations vous font perdre le contrôle de la voiture. L'animation est en tout point très réussie.
BRUITAGES. Une musique de hard rock vous hurle dans les oreilles sans pour cela vous déconcentrer. Dommage que les bruitages ne soient pas de la même veine (cartouche Tradewest).

SUPER RC PRO-AM
Game Boy



Intérêt	18
Graphisme	13
Animation	18
Bruitages	16
Prix	C

Super RC Pro-AM propose au joueur de participer à des courses de voitures radiotélécommandées. Opposé à trois autres véhicules, vous devez parcourir un maximum de circuits en prenant garde de ne jamais terminer troisième. Vous allez équiper, petit à petit, votre voiture d'armes de toutes sortes: missiles, piquants... Des bonus sont à ramasser tout au long du parcours. Ils augmentent la puissance de la voiture. Si au début les concurrents paraissent faciles à distancer, ils deviennent très vite redoutables.
L'AVIS DE CONSOLES+. L'originalité de ce jeu et sa grande maniabilité ne laissent pas indifférent. Il faut utiliser ses armes au bon moment pour éviter de tomber en rupture de stock. La difficulté toujours croissante est bien dosée. Avec plus de 40 circuits à parcourir, la durée de vie du jeu est largement satisfaisante.
GRAPHISME. C'est le point faible de Super RC Pro-AM. Ils sont parfois illisibles. Et quand on voit le nombre d'obstacles qui perturbent les courses, il arrive que l'on ne sache plus très bien où aller.
ANIMATION. Les circuits défilent en vue de dessus, grâce à un scrolling multidirectionnel époustouflant. La vitesse de l'animation augmente si vous passez sur des flèches accélératrices.
BRUITAGES. Le bruit du moteur et les explosions participent pleinement à l'action. On écoute avec délectation les ratés ou les accélérations des bolides (cartouche Nintendo).

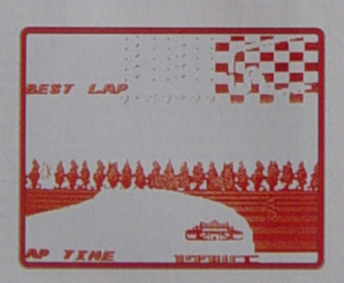
F1 GRAND PRIX
Super Famicom



Intérêt	15
Graphisme	11
Animation	15
Bruitages	12
Prix	F

F1 Grand Prix vous emmène sur les plus grands circuits du monde de F1. 16 circuits au total et une série d'options qui vous permet de customiser au mieux votre voiture. Avant de participer aux essais, vous avez droit à un tour de circuit en pseudo-vue 3D. Lors de la course, l'écran montre une vue aérienne classique. Les arrêts au stand sont prévus pour que vous changiez vos pneus si le temps tourne à l'orage et éventuellement réparer la carrosserie. Une pile de sauvegarde mémorise même vos exploits.
L'AVIS DE CONSOLES+. Cette cartouche est restée très fidèle à la borne d'arcade dont elle est issue. La présentation de tous les bolides et des pilotes en photos digitalisées apporte un plus à ce jeu. Les options sont nombreuses et ne sont pas superflues. En revanche, la sensation de vitesse est absente de la course à cause de cette vue de dessus du circuit sans aucun relief. Pas de possibilité de jouer à deux joueurs, ce qui fait perdre de l'intérêt à la partie.
GRAPHISME. C'est le point faible du programme. Il n'y a que les photos digitalisées qui soient vraiment intéressantes.
ANIMATION. Pas de ralentissement malgré le nombre souvent élevé de voitures à l'écran. L'effet de vitesse n'est ressenti que lorsque vous abordez un virage.
BRUITAGES. La musique fatigue très vite et empêche de se concentrer sur la course. Les bruitages ont bien du mal à faire surface (cartouche Video System).

SUPER MONACO GRAND PRIX II
Megadrive, Master System

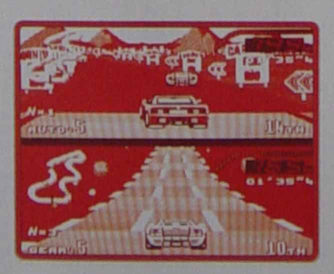


Intérêt	16
Graphisme	17
Animation	16
Bruitages	15
Prix	D

Intérêt sur autre machine
SMS : 8

Après le fabuleux succès de Super Monaco GP sur borne d'arcade et sur micro grâce notamment à son excellente réalisation, voici enfin le deuxième volet des aventures "motorisées" d'Ayrton Senna. Contrairement au premier jeu, SMGP II organise un véritable championnat du monde dont l'objectif est de remporter le titre très envié de champion du monde des conducteurs. La réussite passe par une très bonne connaissance du tracé des 16 circuits avec commentaires du maître brésilien et du parfait contrôle des boîtes de vitesses.
L'AVIS DE CONSOLES+. Quelle joie de retrouver l'une des meilleures simulations de F1 sur consoles agrémentée de circuits supplémentaires et d'une pile de sauvegarde. Il y a peu de choses à dire sur ce titre tant il est de qualité. On pourrait pinailler sur le fait que certaines trajectoires de course ne correspondent pas tout à fait à la réalité. Cela oblige le pilote à effectuer des ralentissements et donc à perdre du temps.
GRAPHISME. Un grand réalisme dans la représentation de la course. Vous voyez le circuit par l'intermédiaire des yeux d'une caméra embarquée. L'effet est surprenant.
ANIMATION. Comme dans Vroom, la sensation de vitesse est très forte. La Megadrive s'en tire avec les honneurs.
BRUITAGES. Il n'y a pas de grande différence par rapport au premier SMGP. C'est la seule petite "fausse" note de cette simulation (cartouche Sega).

TOP GEAR
Super Nintendo



Intérêt	17
Graphisme	16
Animation	18
Bruitages	14
Prix	C

Lotus II, rebaptisé Top Gear, débarque sur la Super Nintendo (sur SFC, c'était Top Racer). On note quelques différences comme le fait qu'il y a toujours un adversaire pour tenter de vous prendre votre place. Il faut terminer dans les 5 premiers pour participer à la course suivante, c'est une course contre la montre. Pour devenir champion du monde, vous devez remporter un maximum de courses sur les 32 qui vous sont proposées. Selon la voiture, votre vitesse sera plus ou moins grande et vous consommerez plus ou moins d'essence. Les arrêts au stand sont envisageables, mais le temps presse et vous allez devoir utiliser un de vos nitros pour rattraper le temps perdu.
L'AVIS DE CONSOLES+. A l'heure actuelle, Top Gear est la course de voitures la plus rapide. La sensation de vitesse est grisante et oblige le pilote à rester concentré. La voiture réagit au quart de tour, les commandes sont souples et bien adaptées. On a droit aux options de base comme le choix des vitesses et du niveau de difficulté. Le challenge est tellement élevé que l'on a du mal à se détacher de ce jeu.
GRAPHISME. Les décors ne sont pas transcendants, les voitures sont bien représentées.
ANIMATION. Bien que l'écran soit partagé en deux, l'animation est fulgurante.
BRUITAGES. Les bruitages sont assez quelconques et la musique, au début agréable à écouter, devient très vite saoûlante (disquette Kemco).

Pas grand-chose à se mettre sous les pneus cette année ! Les motos n'ont pas pris le départ. Les voitures se sont scindées en deux groupes : les simulations de F1 et les courses de voitures purement arcade. Et l'on constate que ce sont les vieilles recettes qui marchent encore. Lotus et Crazy Cars en sont à leur troisième volet. Vroom refait une apparition très remarquée. Au même titre que le football ou le tennis, les courses de F1 ont envahi les petits écrans.

Jamais la simulation de F1 n'avait atteint un tel degré de réalisme. Il est désormais possible de participer aux grands prix aux côtés de... Mansell, Prost ou Senna et de piloter l'une de leurs voitures. Grand Prix Formula One et Road & Track sont les plus fidèles ambassadeurs de ce type de simulation. Ces deux jeux sont roues dans roues pour ce qui est de leurs nombreuses options et leur éditeur de circuits. En revanche, Road & Track prend une longueur d'avance grâce à sa plus grande jouabilité. Vroom, quant à lui, s'est refait une "beauté" sur Amiga et espère bien décrocher pour la deuxième fois consécutive un Tilt d'or.

Tous les autres produits sont résolument tournés vers le jeu d'arcade. Avec Crazy Cars III, Jaguar et Lotus 3, ce sont les fous du volant et de la vitesse qui vont casser du "joystick". La course de voitures signée Titus ne manque pas d'originalité tandis que Jaguar et surtout Lotus 3 n'ont pas cessé de se "repiquer" les bonnes idées pour se rendre compte, à la fin, qu'ils étaient quasiment identiques !

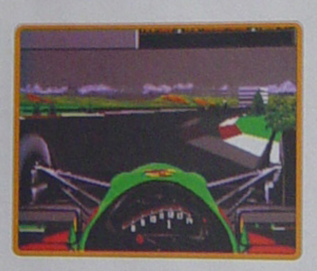
Le seul point commum qu'ait entre ces trois produits les simualtions précédentes c'est qu'il s'agit de voitures que le challenge est toujours le même : finir dans les trois premiers. Enfin, si le rallye est votre tasse de thé et que vous rêvez de participer au Paris-Dakar, Big Run calmera votre impatience.

Laurent Defra[...]

ROAD AND TRACK

PC

Intérêt	17
Graphisme	17
Animation	14
Bruitages	7
Prix	E



Devenez le pilote de l'une des cinq écuries de F1. La préparation à la course demande une bonne connaissance du monde de la F1. Mais Road & Track ne vous laissera pas tomber. Les ralentis et les enregistrements vidéo vous permettent à tout moment d'analyser votre conduite. Vous pouvez concevoir vos propres circuits et les tester en les intégrant aux autres. Une option, le Lane Control, laisse, le temps d'un virage, l'ordinateur contrôler la trajectoire de la voiture.

L'AVIS DE TILT. Vroom n'est plus seul sur la plus haute marche des simulateurs de F1. Road & Track a le mérite d'être complet et facile à manipuler. Il offre de nombreux niveaux de difficulté. La richesse des options et le sentiment que l'on va vivre une grande [...] de F1 obligent le pilote à se surpasser.

GRAPHISME. Superbes photos digi[...] vues changeantes des autres concu[...] décors très réalistes en 3D surface plein[e].

ANIMATION. Si vous choisissez l'a[...] complet de tous les décors, votre vo[...] sérieusement être ralentie. Vous aurez [...] une sensation de vitesse si vous dispo[sez d'un] ordinateur puissant (386-33) et si vous [...] au maximum le graphisme des décors.

BRUITAGES. Les bruitages sont [...]lement grotesques et la musique du dé[...] n'a aucune chance de figurer au Top [...] que cela ne soit pas toujours une r[...] (disquettes Accolade).

CRAZY CARS III

Amiga, Atari ST

Intérêt	18
Graphisme	18
Animation	17
Bruitages	17
Prix	C

Intérêt sur autre machine
Atari ST : 16



Participer à des courses illégales à travers le territoire américain est un jeu dangereux mais ô combien excitant et qui peut rapporter gros. Vous allez braver le danger en compagnie d'une vingtaine de fous furieux dont le but est de gagner un maximum de courses pour passer de la quatrième division à la première. Avant de prendre la route, vous misez sur vos chances de victoire. Ces paris clandestins permettent d'empocher assez d'argent pour continuer à courir le plus longtemps possible. Une fois sur la route, les policiers n'attendent qu'un excès de vitesse pour verbaliser. A vous de vous arrêter ou de foncer dans le tas !

L'AVIS DE TILT. Enfin une course de voitures originale ! Le système des paris et le choix de sa course apportent une nouvelle di[mension] à ce type de jeu. La stratégie est un fac[teur] déterminant que la bonne maîtrise [du] "diablo". Le réalisme des déplacem[ents et les] effets de vitesse placent Crazy Cars II[I parmi] les meilleurs jeux de voitures que l'o[n ait pu] voir à ce jour.

GRAPHISME. Superbe et très va[rié...] changements de couleurs et dégradés [...] colorés. Les sprites des voitures sont [...] respectable. Les intempéries sont très v[...]

ANIMATION. Pas de ralentisseme[nt...] scrolling saccadé. Vroom a fait des ém[ules].

BRUITAGES. Bonne musique d'[intro]duction, relayée par des bruitages r[...] (disquettes Titus).

JAGUAR XJ-220

Amiga

Intérêt	17
Graphisme	15
Animation	13
Bruitages	15
Prix	C



Le Challenge Sports Car Racing réunit les plus prestigieuses voitures de série. L'écurie anglaise a engagé vos talents pour disputer cette compétition qui se déroule sur 36 circuits. Pendant la course, les arrêts au stand sont conseillés pour refaire le plein d'essence. Les réparations de carrosserie s'effectuent à la fin de la course. Pour chaque bon résultat vous recevez de l'argent qui servira à réparer. Les 19 concurrents n'hésitent pas à se rabattre sur votre trajectoire et à vous pousser dans le décor. Il est possible de construire vos propres circuits.

L'AVIS DE TILT. Jaguar n'a pas hésité à reprendre quelques bonnes idées de Lotus II comme, par exemple, l'écran séparé dans le sens de la largeur pour les parties à 2 joueurs. Mais il lui prend plusieurs longueurs d'avance qu[e ce soit] pour la variété des circuits ou la gestion [de la] voiture. Si au début on a du mal à f[inir les] courses dans les 5 premiers, il ne f[aut pas] longtemps pour caracoler en tête. Il n'y a [pas de] réelle difficulté et c'est dommage. La p[...] joueurs renforce l'intérêt de cette course.

GRAPHISME. Décors finement tra[vaillés...] sprites très lisibles. Les effets du temp[s (pluie,] neige, brouillard...) sont réalistes.

ANIMATION. Rien d'exceptionnel. L[a vitesse] est toujours à fond, même dans les vi[rages les] plus "tordus".

BRUITAGES. Les six morceaux de [...] sont de qualité. Pour les bruitages, seul [le] moteur est réussi (disquettes Core Desig[n]).

VROOM

Amiga, Atari ST

Intérêt	19
Graphisme	18
Animatio	18
Bruitages	19
Prix	C

Intérêt sur autre machine
Atari ST : 18



Après son Tilt d'or 91 sur ST, Vroom retrouve la pole position. Cette version Amiga apporte des changements. Il est désormais possible d'utiliser un joystick. En mode arcade, course contre la montre où il faut doubler un maximum de voitures pour remporter des points. En mode racing, la simulation est totale. Une erreur de pilotage et c'est la sortie de route. L'usure des pneus est prise en compte. A la longue, vous allez perdre de l'adhérence. L'arrêt au stand devient obligatoire. La seule option concerne le choix de sa boîte de vitesses.

L'AVIS DE TILT. Les qualités graphiques, sonores et d'animation surclassent ses concurrents. La gestion au joystick est idéale. Les 6 circuits sont assez difficiles pour y passer de longs moments. Si le mode arcade n'apporte pas de grande innovation, le championnat rend le jeu passionnant. La simulation est totale même si les options sont limitées. En deux ans, Vroom consolide sa place de leader.

GRAPHISME. Beaucoup de relief, une vision large de la route qui permet au pilote d'anticiper sa trajectoire... On est comblé. Même si les décors ne sont pas très variés, on tombe sous le charme de cette prouesse graphique.

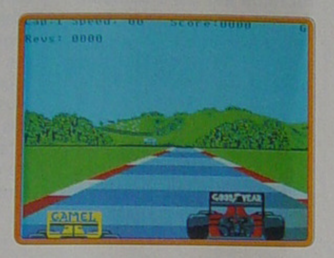
ANIMATION. L'effet de souffle dans les tunnels est remarquable. L'animation ne bouge pas d'un poil. Du grand art !

BRUITAGES. La musique est agréable et les bruitages démentiels. On devine l'adversaire par le bruit de son moteur (disquettes Lankhor).

FORMULA ONE GRAND PRIX

Atari ST

Intérêt	14
Graphisme	15
Animation	13
Bruitages	15
Prix	C



Grand Prix est une simulation de F1 très complète. Outre le mode entraînement qui vous familiarise avec les circuits et les commandes de la voiture, vous participez au championnat du monde dont les résultats pourront être sauvegardés. Avant de prendre le volant, vous équipez au mieux votre F1 en fonction de la nature de la piste. La mise en scène est un élément important du jeu. Il est possible de suivre la course vue du cockpit, en mode suivi, vue du bord de la piste, etc.

L'AVIS DE TILT. Formula One fut la première véritable simulation de F1 sur micro 16 bits. Son aspect simulation est parfait. On retrouve les éléments essentiels qui composent ce type de jeu. Mais, et c'est en partie ce qui justifie cette note moyenne, l'impression de vitesse est totalement absente. Le contrôle de la F1 s'en fait ressentir. Le pilotage devient très délicat. C'est dommage car la mise en scène est parfaite et le degré de réalisme élevé.

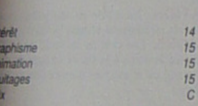
GRAPHISME. Les décors extérieurs sont de bonne facture. On a vraiment l'impression de courir sur les plus grands circuits du monde.

ANIMATION. Il faut être seul sur la piste pour profiter de la souplesse du jeu. Dès que les sprites affichés à l'écran sont plus de deux, l'animation devient saccadée et lente.

BRUITAGES. Tous les bruitages sont adaptés à chaque type de vue. La musique, quant à elle, n'apporte vraiment rien de nouveau (disquettes Microprose).

LOTUS III

Amiga



Intérêt	14
Graphisme	15
Animation	15
Bruitages	15
Prix	C



C'est le troisième volet de la célèbre course de voitures, signée Gremlin. Par rapport aux précédents jeux, il y a une nouveauté: le générateur de circuits. Il permet d'avoir accès à un nombre quasi illimité de circuits. Pour cela, il faut définir plusieurs paramètres: niveau de difficulté, pourcentage de virages par rapport aux lignes droites, nature du relief, météo... A part cela, le système de jeu reste le même.

L'AVIS DE TILT. La maniabilité est remarquable pour ceux qui aiment l'arcade. La voiture réagit parfaitement à vos moindres commandes. Le niveau de difficulté est mal dosé. A fond pendant toute la course, vous avez toutes les chances de terminer premier. Mais dès que vous finissez après la dixième place, c'est le game over. L'intérêt du jeu s'en trouve très limité. Si vous avez déjà Jaguar, ce n'est pas la peine d'investir dans Lotus III.

GRAPHISME. Les décors sont réalistes. Ils ne sont pas très différents de ceux de Lotus II. En revanche, les pistes sont larges et permettent une bonne vision de la course.

ANIMATION. Légèrement plus rapide que dans Jaguar, ce qui n'empêche pas le joueur d'être toujours à fond même dans les virages serrés. Le scrolling est de bonne qualité.

BRUITAGES. La bande musicale est excellente. Les bruitages sont moyennement réussis. Les crissements de pneus sur l'asphalte ne m'ont pas convaincu comparés au bruit du moteur hyper réaliste (disquettes Gremlin).

BIG RUN

Amiga

Intérêt	15
Graphisme	13
Animation	17
Bruitages	16
Prix	C



Avec Big Run, vous allez découvrir les routes ensablées du Paris-Dakar. Vous êtes opposé à huit concurrents et vous devez, dans un premier temps, atteindre les étapes avant la fin du temps imparti et finir parmi les trois premiers pour accéder à la course suivante. Il est important de finir dans les premiers si vous voulez repartir en bonne position pour la course suivante. Les voitures adverses n'ont ni foi ni loi. Elles font tout pour vous empêcher de passer.

L'AVIS DE TILT. Les créateurs de Silkworm et SWIV ont laissé de côté la chasse aux aliens pour se consacrer à cette course de voitures. Très proche de Lotus II, elle est dotée d'une réalisation sans reproche mais l'intérêt du jeu est assez limité. Les options sont quasiment inexistantes et la difficulté est trop élevée. Il n'y a guère que les décors qui soient différents des autres courses de voitures. Il faut vraiment être un adepte du Paris-Dakar pour apprécier cette course.

GRAPHISME. Les décors sont un peu sommaires. Ils manquent parfois de soin. La seule originalité reste le fait que les courses se déroulent en Afrique.

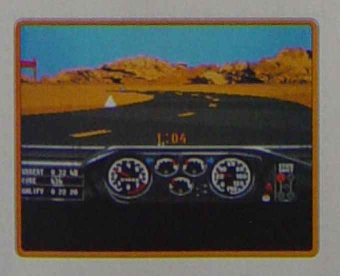
ANIMATION. L'animation est de bonne qualité sans pour autant rivaliser avec celle de Vroom. L'impression de vitesse est bien rendue. Le scrolling défile sans à-coup.

BRUITAGES. La musique est excellente. Les bruitages sont bien choisis et ils servent directement le jeu (disquettes The Sales Curve).

RACE DRIVIN'

Amiga

Intérêt	12
Graphisme	13
Animation	15
Bruitages	14
Prix	C



Le second volet du célèbre Hard Drivin' est loin d'égaler son maître. Mais pour montrer que Race Drivin' va plus loin que son prédécesseur, Tengen/Domark offre avec le jeu une cassette vidéo de 75 mn de cascades et accidents de voitures et de motos. Vous aurez aussi droit à une première disquette d'introduction humoristique où l'on voit deux pilotes se livrer à un duel motorisé. La seconde concerne le jeu. Trois voitures au choix pour trois circuits: l'original de Hard Drivin', un sinueux et un pour la vitesse. Une option replay vous permet d'analyser les éventuelles erreurs de pilotage.

L'AVIS DE TILT. Hard Drivin' a eu beaucoup de succès en son temps car c'était la première simulation de voitures qui affichait de la 3D surface pleine. Deux ans plus tard, cette "révolution" graphique est dépassée. Race Drivin' n'a pas réussi à renouveler le genre. Toujours aussi peu de circuits, une conduite trop sensible. Seule l'animation est correcte. Ce jeu est conseillé aux fanas de Hard Drivin'.

GRAPHISME. Les décors sont pauvres. La technique de 3D surface pleine est bien utilisée. Les graphismes de la disquette d'introduction reprend le style BD.

ANIMATION. L'animation est rapide et fluide. Pas de défilement de sprites mais tout est calculé à chaque instant.

BRUITAGES. La musique tire sur le hard. Les bruitages sont réussis et fidèles à la réalité (disquettes + cassette vidéo Tengen/Domark).

La console, la machine du sport ? Si l'on compare le nombre de produits dédiés au sport sortis sur console et sur micro, il y a une différence de la profondeur d'un gouffre. Pas moins de 17 titres auraient pu prétendre à l'élection du meilleur jeu de sport 1992 sur console contre 8 sur micro. Il a fallu pourtant faire un choix, douloureux pour certains, heureux pour d'autres, afin de vous présenter ce que l'on juge être les 8 meilleures cartouches de sport de cette année. Football américain, tennis, golf, soccer et surtout basket sont à l'affiche. A vous maintenant de faire le spectacle !

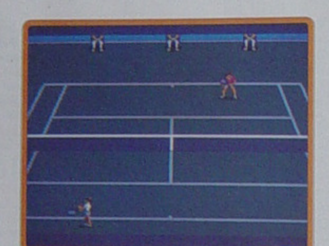
Le basket fait une rentrée remarquée. Avant les Jeux olympiques de Barcelone et la fabuleuse démonstration de l'équipe américaine de basket-ball surnommée, à juste titre, la Dream Team, le basket outre-Atlantique avait déjà séduit une grande partie du public français. Super Dunk-shot et Bulls VS Lakers témoignent tous deux de la bonne santé de ce sport. La boxe thaïlandaise aussi est un sport spectaculaire. Best of the Best de Loriciel aligne les coups gagnants. Il se situe entre le beat-them-all et la simulation de sport. Comme chaque année le tennis, avec Wimbledon, est à l'honneur.
Le grand vainqueur de cette rubrique est sans conteste Sega. Il est passé maître dans les simulations sportives, sur portable avec Olympic Gold, sur 8 bits avec Wimbledon ou sur Megadrive où il parvient à placer 2 des 8 meilleurs titres de l'année.
Coup de chapeau pour les portables : Awesome Golf sur Lynx et Football International sur Game Boy ne sont pas d... adaptations mais des prod... originaux de très bonne qu... lité. Cette année, le cru a é... excellent et diversifié. Malhe... reusement, pour 1993, il n'y... pas de grandes compétitio... internationales prévue... Serons-nous privés de sp... l'année prochaine ?

Laurent Defra...

WIMBLEDON

Sega Master System

Intérêt	16
Graphisme	13
Animation	18
Bruitages	14
Prix	D



Le Grand Chelem à votre portée grâce à cette simulation de tennis ! Vous choisissez 1 joueur parmi 16. Chacun d'eux disposent de leurs propres spécialités : montées au filet, lobs, surfaces rapides... 15 à 20 sont à répartir entre 3 qualités principales : habileté, vitesse et puissance. Un système de sauvegarde a été intégré pour vous laisser le temps de souffler.

L'AVIS DE CONSOLES+. Sega nous offre une simulation de tennis efficace et complète. Pas d'animations superflues ou d'introduction délirante. Les programmeurs ont tout misé sur la jouabilité. C'est une véritable réussite. Le jeu est rapide et très jouable. Les options ne manquent pas : choix du terrain (terre battue, quick, herbe), nombre de joueurs (contre l'ordinateur ou un ami), type de jeu (si... double)... Le nombre de coups est ... sionnant ; ils y sont tous. Wimbledon es... même trempe que Grand Slam Te... Megadrive.

GRAPHISME. Les graphismes ... dépouillés, ce qui ne gêne pas le jeu. Le ... est représenté en vue plongeante. Il scro... suivre la balle. Les joueurs sont trop p... mon goût.

ANIMATION. La balle et les jou... déplacent très rapidement et sans hésitatio...

BRUITAGES. Les cris de la foule e... résonnent sur le court à la fin de chaque ... Pour le reste, ce n'est pas transcenda... touche Sega).

AWESOME GOLF

Lynx

Intérêt	18
Graphisme	16
Animation	18
Bruitages	18
Prix	C



Le premier golf sur Lynx propose une foule d'options et des parcours d'entraînement qui vous mettront dans d'excellentes conditions pour aborder la compétition. Entre l'Angleterre, les Etats-Unis et le Japon, vous n'avez que l'embarras du choix. Ces 3 parcours sont composés de 9 ou 18 trous. Lors de l'entraînement, vous testerez les différents clubs et apprendrez à les maîtriser parfaitement. Vous pourrez jouer en solitaire ou à 4 par câbles Lynx et choisir le sexe de votre joueur !

L'AVIS DE CONSOLES+. Parvenir à un tel degré de qualité sur une console portable est tout simplement hallucinant. Awesome Golf est une petite merveille que l'on a peu l'occasion de voir sur Lynx. L'ergonomie est un modèle du genre : on peut revenir en arrière pour ... un autre club, alors que l'on s'apprêtait ... guer. Les options sont nombreuses, inte... et variées. A lui seul, Awesome Golf ... largement l'achat de cette console portab...

GRAPHISME. Bien qu'ils soient en ... graphismes sont excellents. Les dif... reliefs du terrain sont clairement représe...

ANIMATION. Un zoom de très bonne ... a été intégré au jeu. Les animations de ... du rebond de la balle et le scrolling ... parfaits.

BRUITAGES. Ils sont excellents ... réalistes ! La bande-son combine avec ... une musique variée, des bruitages évoc... des digitalisations vocales (cartouche At...

JOHN MADDEN FOOTBALL'92

Megadrive

Intérêt	19
Graphisme	18
Animation	14
Bruitages	16
Prix	C



John Madden Football'92 est expliqué dans le détail grâce à des tableaux d'écran clairs et précis. Le championnat auquel vous allez participer se déroule soit en intérieur, soit en extérieur sur terrain pluvieux ou enneigé. Lors de la rencontre, vous pouvez actionner le replay pour analyser une action. Des statistiques vous indiquent les points forts et les points faibles des 2 équipes. On peut jouer seul contre l'ordinateur, affronter un ami ou jouer en collaboration contre l'ordinateur.

L'AVIS DE CONSOLES+. C'est le jeu de football américain par excellence ! La lisibilité des actions est totale. La présentation est très réussie avec les réactions du public en incrustation, les applaudissements ou les sifflets... Vous avez assez de temps pour modifi... stratégie pendant le match. Certains j... football américain sont trop rapides et ... le joueur à prendre des décisions pré... Ici, vous n'aurez aucun mal à rentrer ... partie même si vous ne connaissez str... rien à ce type de sport.

GRAPHISME. Les joueurs se détach... du décor. Les schémas tactiques affichés ... écrans sont très lisibles.

ANIMATION. La vitesse du jeu n'est p... de mais elle est idéale pour le rendre jou...

BRUITAGES. On entend des voix ... tisées, des applaudissements et des siffle... notre plus grand bonheur (cartouche El... Arts).

OLYMPIC GOLD

Megadrive, SMS, Game Gear

Intérêt	16
Graphisme	16
Animation	18
Bruitages	12
Prix	D

Intérêt sur autres machines

SMS: 16 Game Gear: 16



Grâce aux droits exclusifs sur les J O de Barcelone, US Gold est le seul à nous offrir un jeu sur ce grand événement sportif. Il y a en tout 7 épreuves: 100 mètres, 110 mètres haies, saut à la perche, lancer du marteau, tir à l'arc, natation et plongeon. Pour réussir, il faut combiner agilité et timing. Entre l'entraînement, le championnat régional, national et enfin l'ultime épreuve des jeux Olympiques, il n'y a pas de temps à perdre.

L'AVIS DE CONSOLES+. Ce jeu multi-épreuve d'US Gold est d'un bon niveau. La présentation est complète: historique, cérémonie de la flamme, démonstrations des épreuves, etc. Les différents niveaux de difficulté sont bien dosés. Le joypad répond parfaitement à vos moindres pulsions. Les parties à 4 joueurs sont plus intéressantes que celles en solitaire. On ne peut malheureusement pas s'affronter simultanément. C'est le seul reproche que l'on puisse faire à cette cartouche.

GRAPHISME. Les sprites ont une taille raisonnable. Ils sont fidèles à la réalité. Les décors sont bien travaillés et colorés.

ANIMATION. Les mouvements bien décomposés semblent naturels. La rapidité et la fluidité du scrolling sont sans reproche d'autant qu'il y a 6 grands sprites à gérer.

BRUITAGES. Ce n'est pas ce qu'on pourrait appeler une bande-son originale. La musique n'a pas de quoi réveiller un mort et les bruits de la foule sont sans génie (cartouche US Gold).

SUPER DUNK SHOT

Super Famicom

Intérêt	18
Graphisme	18
Animation	19
Bruitages	14
Prix	F



Super Dunk Shot aurait pu être un banal jeu de basket s'il n'y avait cette incroyable animation et ces changements de vue fréquents. Le mode de visualisation du jeu donne l'impression de suivre le match à travers les yeux d'un basketteur. Le programme change automatiquement les angles de vue pour vous donner un meilleur aperçu de l'action. On retrouve toutes les options d'un basket qui se veut très complet: réglage du temps de match et des temps morts, choix des tactiques, visualisation de toutes les caractéristiques des joueurs de l'équipe…

L'AVIS DE CONSOLES+. On peut difficilement rester impassible devant la réalisation technique de cette cartouche. Le principe des changements de vue sans que l'action en pâtisse est novateur. Même si l'on n'aime pas ce sport, on est sous le charme. D'autant plus que la manipulation des joueurs demeure très facile.

GRAPHISME. Comme décor, un fond bleu et du parquet en bois ciré! Cela manque d'ambiance. En revanche, les joueurs ont été représentés avec beaucoup de soin et de réalisme.

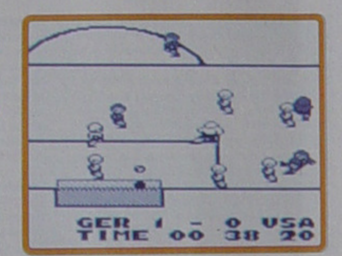
ANIMATION. Sans conteste, c'est l'une des animations les plus impressionnantes de tous les jeux sur console. Les rotations des décors donnent un rendu exceptionnel.

BRUITAGES. Le seul bruitage intéressant est celui des chaussures qui grincent sur le parquet. On se croirait vraiment dans une salle de sport en train d'assister à une rencontre de basket-ball (cartouche Hal).

FOOTBALL INTERNATIONAL

Game Boy

Intérêt	17
Graphisme	8
Animation	14
Bruitages	9
Prix	C



Dans Football International, vous allez participer à une coupe du monde par élimination directe. 7 équipes à battre pour remporter le trophée. Vous avez le choix entre l'Allemagne, tenante du titre, l'Italie, la France, l'Espagne, le Brésil, l'Angleterre, le Japon et les USA. Votre équipe se compose de 6 joueurs, 2 attaquants, 2 milieux, 2 défenseurs et 1 gardien. Tous les coups du foot sont représentés ainsi que les différentes pénalités, touches, corners, coups francs et hors-jeu. Vous pouvez à tout moment faire un zoom sur l'action. C'est très utile lorsque la balle est près des buts.

L'AVIS DE CONSOLES+. Face à Kick Off sur Game Boy, il n'y a aucun jeu de foot qui puisse véritablement rivaliser. Pourtant, Football International lui est supérieur en jouabilité et prise en main. Il suffit de quelques secondes pour se mettre dans le bain et commencer à inquiéter la défense adverse. Beaucoup moins axé sur la simulation, il offre au joueur d'arcade un jeu passionnant qu'il soit amateur de foot ou simple spectateur. Seul reproche, le manque de compétition.

GRAPHISME. Difficile de faire la différence entre les joueurs blancs et les joueurs noirs. C'est surtout une question d'habitude.

ANIMATION. Le principe du zoom est excellent et fonctionne parfaitement.

BRUITAGES. La musique est quelconque. Les bruitages sont assez pauvres (cartouche Tonkin House).

BEST OF THE BEST

Super NES

Intérêt	17
Graphisme	16
Animation	17
Bruitages	16
Prix	D



Best of the Best ou Panza Kick Boxing est une simulation sportive de boxe thaïlandaise. Une cinquantaine de coups sont mis à la disposition du joueur. Le boxeur passe par une phase d'entraînement facultative mais recommandée pour augmenter ses points de force, d'endurance et de réflexes. Sur le ring, le boxeur enchaîne les coups qu'il a étudiés pendant l'entraînement. Les projecteurs indiquent la santé des deux combattants. Un spot à moitié éteint se rallumera lors de la pause, entre les rounds.

L'AVIS DE CONSOLES+. On attendait l'adaptation de ce jeu micro. Best of the Best est parvenu au rang des meilleures simulations sportives grâce à sa bonne gestion des combats et son excellente jouabilité. Il existe un grand nombre de coups mis en pratique selon la position de son adversaire. Il ne suffit pas d'appuyer sur les boutons pour gagner la rencontre. C'est plus subtil que ça et cela demande des heures d'entraînement. Le fait de pouvoir se battre contre un ami ne devrait plus être exceptionnel pour ce type de cartouche. La réalisation est supérieure à celle que l'on trouvait sur micro.

GRAPHISME. Les sprites sont de bonne taille. Le décor de la salle de sport est réel.

ANIMATION. Les coups sont rapides et partent d'un coup. Aucun ralentissement et une décomposition des mouvements bien étudiée.

BRUITAGES. Une bonne musique d'ambiance et, surtout, des bruitages bien vivants (Cartouche Loriciel).

BULLS VS LAKERS

Megadrive

Intérêt	18
Graphisme	18
Animation	17
Bruitages	15
Prix	C



Retrouvez les joyeux basketteurs américains de la Dream Team grâce à cette cartouche. Deux styles de jeu vous sont proposés: arcade ou simulation. Les grandes équipes de la NBA sont présentes ainsi que leurs vedettes "globe-trotters". Replay et sauvegarde complètent parfaitement la liste des options, ce qui vous permettra de jouer comme Magic Johnson ou Michael Jordan.

L'AVIS DE CONSOLES+. Cette simulation de basket a été pensée dans ses moindres détails. L'angle de vue est parfait pour bénéficier de la meilleure vision du match. La jouabilité est exemplaire. Chaque joueur a ses propres caractéristiques qu'il développe sur le terrain. C'est du grand art et on a l'impression de revivre les rencontres qui ont ébloui les J O de Barcelone. Vous hésitiez à acheter une Megadrive? Aujourd'hui, Bulls Vs Lakers ne doit plus vous faire hésiter! Vous n'aimiez pas le basket? Maintenant vous allez l'adorer!

GRAPHISME. Les visages des joueurs sont reconnaissables. Les décors sont de bonne qualité.

ANIMATION. Le scrolling latéral glisse superbement. Les mouvements des joueurs et leurs acrobaties au-dessus du panier sont réalistes et joliment représentés.

BRUITAGES. Les digitalisations vocales soutiennent bien l'ambiance. Les autres bruitages sont corrects bien que le bruit du ballon soit trop discret (cartouche Electonic Arts).

Cette année 1992 aura été fructueuse. Plusieurs raisons à cela. Tout d'abord, les grands événements sportifs tels que les Jeux olympiques d'hiver et d'été et la coupe d'Europe des Nations ont contribué à ce regain de frénésie. Les éditeurs ne se sont pas gênés pour développer des produits liés à l'actualité. Ensuite, ils devaient se rattraper par rapport à l'année 91 qui n'avait pas été brillante. Beaucoup de golf, un peu de tennis, le joueur-sportif avait de quoi rester sur sa faim.

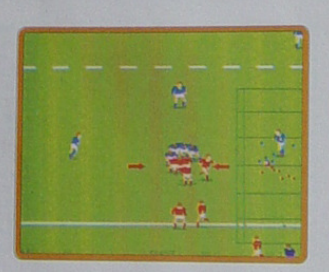
C'est le football qui domine cette sélection des meilleurs jeux de sport sur micro. Kick Off, le roi que l'on croyait indétrônable, vient de prendre un coup dans les tibias ! A force d'être copié, repompé, sans aucun succès, il a fini par trouver son maître du côté de chez Mindscape. Cet éditeur vient de sortir une merveille au doux nom de Sensible Soccer qui propose une meilleure jouabilité et un plus grand réalisme. Ce jeu vient de prouver que les joueurs peuvent s'attendre encore et toujours à de belles surprises. Mais il ne faut tout de même pas jeter aux orties celui qui nous a tant fait rêver ! Anco prévoit de sortir pour la fin de l'année un Kick Off III. Quant à Striker, il lui manque juste quelques options pour inquiéter les deux monstres sacrés vus ci-dessus. Dans la gamme simulation pure et dure, The Manager a bien failli nous réserver la même surprise que Sensible Soccer : déboulonner celui qui reste la référence, The Player Manager. Mais le jeu de Software 2000 ne permet pas au joueur de faire une véritable partie de foot. C'est une succession de tableaux et de chiffres, pa sionnants au demeurant, m qui n'intéresseront que les p mordus d'entre nous. L autres titres se retrouve assez loin derrière. Il y en pour tous les goûts : rugby, s catch, basket, et surtout le g avec Links 386 Pro qui place en seconde position s le podium des Tilt d'or.

Laurent Defran

WORLD CLASS RUGBY

Atari ST

Intérêt	17
Graphisme	14
Animation	15
Bruitages	16
Prix	C



World Class Rugby est actuellement la plus complète des simulations de rugby. Vous pouvez être jusqu'à 4 joueurs simultanés ou vous mesurer à l'ordinateur et à ses 8 niveaux de difficulté. Les réglages d'avant match influent sur le déroulement de la future partie : conditions atmosphériques, prise en compte du hors-jeu, durée du match, possibilité du replay... Les caractéristiques de vos joueurs sont à définir. Le terrain peut être vu soit du dessus à la manière de Kick Off, soit en pseudo 3D. Vous retrouverez dans ce jeu tous les coups du rugby...

L'AVIS DE TILT. Ce jeu est quasiment ce que Kick Off est au football. Ce qui veut dire que sa prise en main est loin d'être facile, notamment lorsqu'il s'agit de la gestion des tirs. L'apprentissage est long mais cela vaut l La permutation entre les 2 modes de sation (vue générale et vue rapprochée) un plus au jeu. Difficile mais pas insur ble, World Class Rugby devrait séduire amateurs du ballon ovale.

GRAPHISME. Les sprites sont peti restent lisibles, ce qui est l'essentiel. L' du ballon donne un bon aperçu de sa haut

ANIMATION. Les rugbymen se dé sans compter et avec vélocité. Le s multidirectionnel du terrain est parfait.

BRUITAGES. La musique d'introduc enlevée et les bruitages sont vivants : v la foule, cris des joueurs, impacts des c pied... (cartouche Audiogenic).

LINKS 386 PRO

PC

Intérêt	17
Graphisme	17
Animation	16
Bruitages	15
Prix	D



Aujourd'hui, un bon jeu de golf se juge principalement à ses options. Dans ce domaine, Links 386 n'est pas le dernier. Vous pouvez tout paramétrer : type de club, de tee, de couleur du maillot, conditions météorologiques... L'entraînement est un passage obligé pour un futur champion. Il est possible de tester tous les trous avec les différents clubs. Pendant votre parcours, un système de multi-fenêtrage vous permet de voir la balle sous tous ses angles et de visualiser tous les obstacles naturels qui se présenteront par la suite.

L'AVIS DE TILT. Links 386 Pro fait partie des quatre meilleurs golfs actuel. Visuellement, il est très réussi avec des scènes de digitalisations vraiment superbes. Le jeu à proprement parler est extrêmement complet grâc options paramétrables. Le seul reproch du fait qu'il faut être équipé d'un PC p Un 386/33 avec S.VGA et 4 Mo de RA minimum. C'est quand même un peu d pour tous ceux qui n'ont pas ce type de guration.

GRAPHISME. Links 386 PRO affic décors vraiment somptueux. Les mo petites dénivellations sont montrée précision.

ANIMATION. Le mouvement du go naturel et très proche de la réalité. Son s d'une grande pureté.

BRUITAGES. Les bruitages sont ra de bonne facture (disquette Access).

TIP OFF

Amiga

Intérêt	16
Graphisme	15
Animation	17
Bruitages	18
Prix	C



Cette simulation de basket est de la même veine que Kick Off. Vous jouez le rôle d'entraîneur-joueur et vous devez amener votre équipe vers les plus hautes marches du basket international. Au début, il est conseillé de choisir une équipe déjà constituée. Vous pourrez créer vos propres joueurs en définissant leurs caractéristiques. Selon l'adversaire, il faut adapter des schémas tactiques différents. Une fois sur le terrain, vous choisissez le mode de jeu. Soit vous contrôlez le joueur le plus près du ballon, soit celui que vous aurez désigné auparavant.

L'AVIS DE TILT. Cette simulation de basket est la plus complète à ce jour. Elle est aussi très complexe et le contrôle des joueurs demande un bon entraînement. Il existe 14 actions différentes pour déstabiliser l'équipe adv vous avez du temps et si le basket e sport préféré, il ne faut pas hésiter une s

GRAPHISME. Le terrain recouvert quet est joliment représenté. En revanc indications de temps sont illisibles. Les teurs sont de petite taille, mais on parvi différencier.

ANIMATION. Les mouvements des sont détaillés et c'est un régal de les v des passes ou dribbler. Le scrolling m tionnel ne subit aucune saccade.

BRUITAGES. Le frottement des ch sur le parquet et le rebond de la balle réalistes. Les acclamations de la foule du punch à la partie (disquettes Anco).

STRIKER

Amiga, Atari ST

Intérêt	17
Graphisme	16
Animation	17
Bruitages	11
Prix	C

Intérêt sur autre machine
Atari ST : 16



Striker est un jeu de football résolument tourné vers l'arcade. Au début, vous choisissez une équipe parmi les 64 proposées, de préférence assez réputée (Allemagne, Italie, France...), et vous partez à la conquête du titre mondial. Grâce à une barre de niveau, vous connaissez en permanence l'état physique de vos joueurs. Les remplacements sont autorisés ainsi que les changements tactiques. Il existe des niveaux de difficulté qui constituent de sérieux handicaps. Il est possible de jouer à deux simultanément, l'un contre l'autre.

L'AVIS DE TILT. Striker est de même qualité technique (graphisme et animation) que Kick Off, le jeu d'Anco. Le système "magnétoscope" permet de revoir les scènes les plus chaudes, au ralenti ou en accéléré. Les actions sont réalistes et marquer un but de la tête est un véritable régal. Le contrôle de la balle est excellent : il est possible de dribbler sans risquer de la perdre. On peut aussi contrôler le gardien... Striker est vraiment un superbe jeu de foot très ludique.

GRAPHISME. Les joueurs sont clairement dessinés. Leurs mouvements sont réalistes et bien détaillés.

ANIMATION. Elle est excellente. Le scrolling multidirectionnel offre une jouabilité parfaite. Les gestes des joueurs sont bien animés.

BRUITAGES. Les bruitages sont vivants mais assez rares. La musique, style fanfare, est délicieusement ringarde (disquettes Rage Software).

THE MANAGER

Amiga

Intérêt	16
Graphisme	14
Animation	15
Bruitages	7
Prix	C



The Manager est l'alter ego de Player Manager. Il est possible de tout faire. Tout d'abord, vous choisissez votre club parmi les trois divisions du football français. De Marseille à Epinal en passant par Nantes, les joueurs de ces équipes sont les mêmes que dans la réalité. Ensuite, vous vous occupez de la gestion du club, des travaux à engager pour rénover le stade, des transferts, etc. Vous êtes devenu un vrai président-entraîneur. Lors des phases de jeu, vous n'intervenez que pour changer la tactique de l'équipe ou opérer des remplacements. Vous ne verrez que les moments forts du match.

L'AVIS DE TILT. The Manager est une simulation de football hyper-complète et aussi complexe. Il faut connaître parfaitement toutes les ficelles de ce sport. Par rapport à Player Manager, qui intégrait des scènes animées où le joueur pouvait véritablement jouer un match, The Manager est moins intéressant. Mais dans le domaine de la simulation pure, il est imbattable.

GRAPHISME. Il faut aimer les tableaux, les graphismes et les chiffres pour se sentir à l'aise dans ce jeu. Il y a de superbes scènes animées.

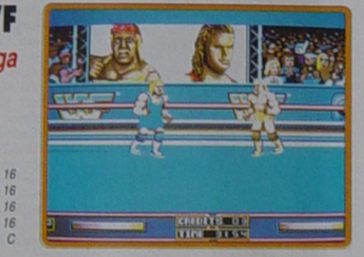
ANIMATION. Les rares scènes animées sont de qualité. On croirait vraiment assister à un match de foot.

BRUITAGES. Aucune musique et des bruitages sans grand intérêt. Les cris de joie de la foule sont communs à tous les autres jeux de foot (disquettes Software 2000).

WWF

Amiga

Intérêt	16
Graphisme	16
Animation	16
Bruitages	16
Prix	C



Vous allez revivre les ambiances chaudes des nuits de catch US diffusées sur Canal+. Vous incarnez l'un des trois monstres sacrés de ce sport d'exhibition. Vous serez opposé soit à un ami, soit à l'ordinateur qui contrôle toute une série de catcheurs. Sur le ring, tous les coups sont permis. De la manchette aux coups de pied avec élan et rebond dans les cordes en passant par les coups spéciaux propres à chaque combattant. De plus, vous disposez de différentes possibilités de déplacements.

L'AVIS DE TILT. Il n'a jamais été facile de convertir ce sport sur micro. Ici, la jouabilité est excellente et l'action, nerveuse et brutale, ne s'arrête jamais. Les prises s'enchaînent à un rythme endiablé. Les parties à 2 joueurs sont tout aussi intéressantes. Seule ombre au tableau, la difficulté trop élevée des combats. Il ne faut pas hésiter à jouer contre un ami pour s'habituer aux commandes et espérer remporter la première rencontre.

GRAPHISME. Les sprites sont de grande taille. Des images digitalisées présentent les catcheurs. Le ring, tout bleu, tranche avec le reste du décor.

ANIMATION. L'animation est rapide et d'une grande diversité. Le scrolling multidirectionnel est fluide.

BRUITAGES. Les digitalisations sonores renforcent l'ambiance avec les hurlements de foule et les cris des catcheurs. La musique soutient la présentation (disquettes Ocean).

SENSIBLE SOCCER

Atari ST, Amiga

Intérêt	18
Graphisme	13
Animation	17
Bruitages	16
Prix	C

Intérêt sur autre machine
Amiga : 18



Sensible Soccer est véritablement le meilleur jeu de foot sur micro. Jugez-en par vous-même. 34 pays sont représentés. L'état du terrain est pris en compte en fonction de la date du match. L'aspect du joueur peut être modifié (maillot, short, chaussettes). 4 styles de match sont proposés: amical, coupe, championnat et spécial. 8 choix de tactique avec possibilité de regarder ce que l'équipe adverse a choisi. Pendant le match, lors des arrêts de jeu, il est possible de changer de tactiques et de joueurs. L'écran représente la quasi-totalité du terrain. On peut jouer contre un ami et revoir toutes les scènes au ralenti.

L'AVIS DE TILT. La jouabilité est l'atout absolu de ce jeu. Ici, les passes se font naturellement. Il suffit d'appuyer sur le bouton, pour que le joueur le plus proche du porteur du ballon le reçoive. Les tirs à effet sont spectaculaires et il est possible de marquer en pleine lucarne. Le réalisme est omniprésent. On attend avec impatience les data disks.

GRAPHISME. L'angle de vue et le grossissement sont parfaits. Certaines équipes ont les mêmes couleurs de maillot, ce qui est gênant.

ANIMATION. Sauf quand il y beaucoup de sprites à l'écran, le scrolling multidirectionnel tient ses promesses.

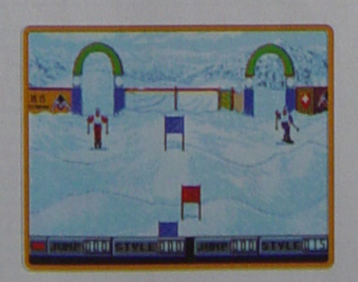
BRUITAGES. Le choc du ballon. Les encouragements du public mettent beaucoup d'ambiance (disquettes Mindscape).

SUPERSKI II

PC, Amiga, Atari ST

Intérêt	16
Graphisme	15
Animation	16
Bruitages	15
Prix	C

Intérêt sur autres machines
Amiga : 15 Atari ST : 15



Durant cette année de Jeux olympiques d'hiver, Microïds ne pouvait pas rater l'occasion de sortir un second volet du célèbre Superski. Votre objectif est de ramener un maximum de médailles d'or à votre pays. Le nombre de joueurs varie de 5 à 8 avec la possibilité de jouer jusqu'à 4 humains. Le slalom géant, la descente, le slalom, le saut à skis, le bobsleigh et le saut de bosse sont les épreuves auxquelles vous participerez. L'entraînement est indispensable!

L'AVIS DE TILT. Superski II est la meilleure simulation de sports d'hiver. Chaque épreuve est représentée de façon différente avec des angles de vue variés et proches de la réalité. Ensuite, lors des descentes, il ne suffit pas d'incliner le joystick vers la droite ou la gauche pour passer les portes. Il existe une force d'inertie que vous devrez prendre en compte. Enfin, la prise en main est assez simple, même si vous aurez beaucoup de peine, au début, à atteindre des records en saut à skis car il faut jouer avec l'inclinaison et le parallélisme des skis. Le réalisme avant tout!

GRAPHISME. La chaîne des Alpes en décor de fond donne du relief! Le sportif a de l'allure et les gros plans des futurs médaillés sont des caricatures réussies.

ANIMATION. Le scrolling a été étudié pour que le joueur vive cette sensation de vitesse.

BRUITAGES. Une bande-son qui imprime au jeu un bon rythme et des bruitages assez réalistes (disquettes Microïds).

Action/Réflexion Console

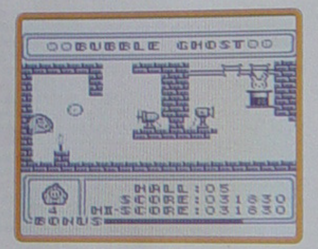
Action, réflexion. Deux genres qui, à première vue, sont incompatibles. Tetris relève le défi. Le déplacement des pièces demande au joueur réflexes et synchronisation dans les mouvements. S'il n'y avait que ça à faire, Tetris n'aurait eu aucune chance d'être connu. Heureusement, action se conjugue admirablement avec réflexion. Car tout en agissant sur des pièces, il faut anticiper leur chute afin qu'elles s'intègrent aux autres formes. Il faut être rapide et dans ses mouvements et dans les prises de décision. Lorsque les deux genres sont indissociables, cela donne un super jeu.

Cette année, la qualité prime sur le nombre. Toutes les cartouches sélectionnées avoisinent les 17 sur 20, ce qui est un bon résultat. En revanche, la nouveauté n'est pas au rendez-vous à une exception près: Krusty's Super Fun House, Tilt d'or de la catégorie. Il mêle avec humour plates-formes et réflexion. C'est une véritable avalanche de pièges et de coups tordus qui mettent les nerfs à rude épreuve. Pour le reste, il semble que les éditeurs aient choisi la sécurité en adaptant d'anciens titres micro sur console. On assiste à l'explosion de la console portable d'Atari, la Lynx. Depuis son "lifting" de l'année dernière, elle est passée maître dans le domaine des jeux d'action/réflexion. Super Skweek est un petit chef d'œuvre technique, avec un scrolling multidirectionnel et des effets de zoom assez surprenants. Rampart n'est pas mal non plus, il tire sa force de son originalité tout en gardant le principe des formes géométriques chères à Tetris. Le troisième jeu Lynx, Crystal Mines II, e[…] de bonne qualité tout com[…] Qix, le pionnier des je[…] d'action/réflexion. La Ga[…] Boy et la Game Gear se par[…]gent les miettes. Bubble Gh[…] sur la portable Nintendo est […] conception originale. Le p[…] fantôme hantera votre es[…] de longues nuits.

Laurent Defra[…]

BUBBLE GHOST

Game Boy



Intérêt	16
Graphisme	15
Animation	16
Bruitages	10
Prix	C

Le héros de cette histoire est un fantôme dont le passe-temps est de conduire une bulle d'air à travers les 35 salles du château hanté. Au moindre contact avec le décor ou les objets, la bulle d'air éclate. Il faut sans cesse corriger sa trajectoire et anticiper ses mouvements. Si le héros termine un tableau en moins d'une minute, il gagne des points bonus. Heureusement, le temps n'est pas limité.

L'AVIS DE CONSOLES+. Bubble Ghost qui a déjà connu la gloire sur micro est bien adapté sur la console portable de Nintendo. Le principe de jeu est simple. On manipule le fantôme avec facilité. La bulle réagit aux lois de la pesanteur et il faut prendre en compte son inertie. La réflexion est un élément omniprésent du jeu. Des actions doivent être eff[…] préalablement pour parvenir à la fin de […] tableau. Le système de vies continues […] en partie le fait qu'il n'y ait pas de code. […] Ghost, un programme très sympathique.

GRAPHISME. Les décors sont soigné[…] lisibles. Chaque objet est bien représen[…] fantôme a une taille suffisante pour ne p[…] confondu avec la bulle d'air.

ANIMATION. La bulle d'air se dépla[…]tement comme dans la réalité. Elle est […] par les reliefs. L'agilité du fantôme et […]flexes du joueur lui permettent de réagir […]

BRUITAGES. Aucun effort d'originali[…] la bande-son. Des bruitages mille fois e[…] (cartouche FCI/Pony C./Infogrames).

SUPER SKWEEK

Lynx



Intérêt	19
Graphisme	18
Animation	18
Bruitages	18
Prix	C

Comme chaque année, on reparle de Skweek et des skweekettes. Cette fois, c'est son cousin, Super Skweek, qui a des problèmes. Il doit traverser plus de 250 niveaux peuplés de créatures diverses et intelligentes. Suivant le tableau, il devra repeindre toutes les dalles en rose, tuer des monstres ou libérer les skweekettes. Un magasin permet d'acheter des d'armes et des objets utiles. Les bonus apparaissent durant la partie, et il faut prendre des risques pour s'en saisir. Vous avez droit à 20 sauvegardes.

L'AVIS DE CONSOLES+. Ce jeu est tout simplement génial, original, et surtout sur la Lynx, la réalisation est stupéfiante. Des zooms intégrés permettent d'être au cœur de l'action. Il y a toujours quelque chose à faire: ramasser des nounours, des bonus ou se ramasser un[…] dans la figure! Imaginez 250 tableaux d[…] tous très différents. Super Skweek justi[…] tout seul l'achat d'une Lynx!

GRAPHISME. La finesse des sprites […] décors est renversante. Il n'y a qua[…] aucune différence avec la version micro.

ANIMATION. Le scrolling multidirec[…] vous fait tourner la tête! Les déplacem[…] Super Skweek sont paramétrables. […] lorsqu'il y a de nombreux sprites à l'[…] l'animation reste fluide.

BRUITAGES. Les bruitages sont no[…] et très utiles. Certains indiquent qu'un […] vient d'apparaître à l'écran ou que le te[…] bientôt écoulé (cartouche Loriciel).

CRYSTAL MINES II

Lynx



Intérêt	18
Graphisme	16
Animation	18
Bruitages	12
Prix	C

Dans Crystal Mines II, vous dirigez un robot à l'intérieur de galeries souterraines. Il doit ramasser toutes les pierres précieuses des 150 niveaux gardés par une horde de monstres. A la manière des mineurs, il utilise de la dynamite pour écarter les blocs de pierre de son chemin. Le temps est compté. A la fin de chaque tableau, il reçoit un code qui lui permet de ne pas refaire tous les niveaux.

L'AVIS DE CONSOLES+. Crystal Mines II est avant tout un jeu d'exploration où la diversité des niveaux, le nombre élevé de monstres et les différents moyens pour les anéantir apportent une grande richesse au jeu. La progression de la difficulté est bien dosée et l'on passe les premiers tableaux sans aucun problème. Le robot est extrêmement ma[…] et (presque) intelligent. Il sait tout faire […] le sol, poser des bombes... La console Ly[…] idéale pour ce type de jeu.

GRAPHISME. Les décors composés d[…] de couleur et de rochers sont diversi[…] robot est très bien reproduit. Les mons[…] expressifs et nombreux.

ANIMATION. Le robot se déplace […]ment dans 4 directions, horizontale[…] verticalement. Chaque ennemi a son sy[…] déplacement. L'écran scrolle dans tous l[…]

BRUITAGES. La musique n'est pas l[…] fort du jeu. Elle manque d'originalité […] longue, elle devient lassante. Les bruitag[…] bien rendus (cartouche Atari).

QIX

Lynx



Intérêt	15
Graphisme	10
Animation	12
Bruitages	9
Prix	C

Qix remporta un vif succès, lorsqu'il envahit les salles d'arcade. Il fut transféré sur les micros sous le nom de Volfied puis adapté aux consoles. Son principe de jeu est simple. Pour chaque tableau, il faut dessiner des carrés ou des rectangles sur un pourcentage donné de l'aire de jeu égal ou supérieur à un pourcentage "seuil" fixé au départ. Cela ne poserait pas de difficulté sans les Qix et les Sparx. Les premiers sont des rayons multicolores qui se déplacent au gré de leurs envies. Les seconds sont des petites boules très mobiles. Il faut être plus rapide qu'eux car il n'y a aucun moyen de les détruire.

L'AVIS DE CONSOLES+. Une nouvelle fois, c'est la Lynx qui est à l'honneur. A première vue, ce jeu semble enfantin. Détrompez-vous. Pour triompher, il faut user de réflexe et de stratégie. Vous n'aurez pas une seconde de repos. Poursuivi par les Sparx et encerclé par les Qix, vous devez les éviter tout en formant des figures géométriques. Un vrai casse-tête!

GRAPHISME. Il n'y a pas grand-chose à se mettre sous l'œil. A l'intérieur des carrés et des rectangles que vous formez, le décor est austère. Il change à chaque niveau mais graphiquement, il est assez simple.

ANIMATION. L'animation n'a rien d'exceptionnel. Les déplacements sont souples, sans être époustouflants.

BRUITAGES. La musique n'apporte rien au jeu et est assez limitée. Idem pour les bruitages (disquettes Telegames).

RAMPART

Master System, Lynx



Intérêt	16
Graphisme	12
Animation	12
Bruitages	12
Prix	C

Intérêt autre machine
Lynx: 15

Après la version micro sur PC, Rampart établit ses bases sur consoles. Le principe du jeu est le même. Vous devez défendre à coups de canons votre château fort contre des invasions venues de la mer. Il faut penser aussi à agrandir votre territoire en reliant les autres forts. Vous recevrez ainsi plus de canons. Il est possible de jouer à deux simultanément.

L'AVIS DE CONSOLES+. Rampart fait partie des jeux d'action/réflexion les plus originaux de cette année. C'est un jeu simple mais le challenge est passionnant. Les commandes répondent parfaitement et les actions sont riches et rapides. Avec une durée de vie élevée (surtout à deux joueurs) et une jouabilité à toute épreuve, Rampart ne peut pas vous laisser indifférent même si techniquement il n'a pas les qualités de la version micro. La Master System et la Lynx peuvent être fières de posséder un tel produit.

GRAPHISME. Les graphismes sont colorés mais ils manquent parfois de lisibilité. Le bleu des murailles et celui de la mer ne sont pas très heureux. Mélangés au vert du sol, cela donne un aspect triste au jeu.

ANIMATION. Des tremblements dans l'animation des navires sont à signaler. Sinon, le boulet qui monte dans le ciel est à la hauteur du reste du jeu.

BRUITAGES. Une musique sans aucune originalité et des effets sonores médiocres (disquettes Tengen).

SLIDER

Game Gear



Intérêt	18
Graphisme	18
Animation	18
Bruitages	16
Prix	C

Attention, Slider n'est autre que le célébrissime Skweek, Tilt d'or 89 sur micro! Vous allez jouer à la première aventure de Skweek, la petite boule de poil jaune qui doit sauver les skweekettes en repeignant 99 niveaux en rose. Par rapport à Super Skweek, le nombre de tableaux est inférieur, il n'y a pas de magasin, et les monstres sont moins nombreux. Pas de partie aléatoire mais un système de code efficace qui permet de recommencer à l'endroit où on s'est arrêté.

L'AVIS DE CONSOLES+. Serait-ce l'année de Skweek? On le retrouve sur différentes consoles avec autant de bonheur que si c'était la première fois. On le savait déjà, ce jeu combine merveilleusement action et réflexion, le tout enveloppé d'humour. Les objectifs peuvent être différents: jouer pour atteindre le meilleur score ou essayer d'aller le plus loin possible dans les niveaux. Vous pourrez aussi refaire à l'infini chaque niveau, car aucune partie n'est semblable à l'autre. Un jeu devenu indispensable au fil des années.

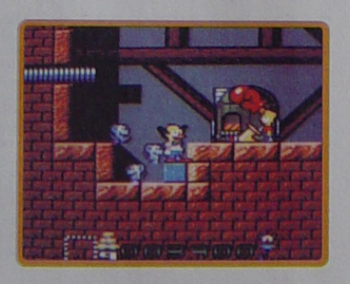
GRAPHISME. Les décors sont clairs et lisibles. Les monstres sont tous différents. Le jeu dans son ensemble est très coloré.

ANIMATION. Le scrolling multidirectionnel est efficace. Fluide et rapide, c'est rare d'obtenir un aussi bon résultat sur une console portable.

BRUITAGES. La musique est entraînante sans être lassante. Les bruitages sont nombreux et vivants (cartouche Infogrames/ Loriciel).

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

Megadrive, Super NES



Intérêt	18
Graphisme	16
Animation	17
Bruitages	16
Prix	E

Intérêt autre machine
Megadrive: 17

Le clown Krusty a des ennuis: une colonie de rats a investi ses appartements. Le pauvre clown a du mal à leur faire entendre raison et seule la manière forte semble être efficace. Des pièges à rats disposés dans les pièces devraient faire l'affaire. Sachant que ces rongeurs font toujours le même trajet, il suffit de placer des blocs sur leur chemin et les amener ainsi à prendre la direction de la ratière. Mais des animaux ont pris fait et cause pour leurs congénères et mettent tout en œuvre pour gêner Krusty.

L'AVIS DE CONSOLES+. Tilt d'or 1992 des jeux d'action/réflexion, Krusty est d'un concept original. Il ressemble à une sorte de Lemmings inversé. Le but est de tuer les rongeurs. Le fait de ne pas pouvoir déplacer plus d'un bloc à la fois complique le jeu. Facile au début, cela devient fou vers la fin. Si le jeu laisse une place importante à la réflexion, il ne néglige pas l'action: des ennemis à abattre et des plates-formes à atteindre... Il serait dommage de passer à côté de ce jeu.

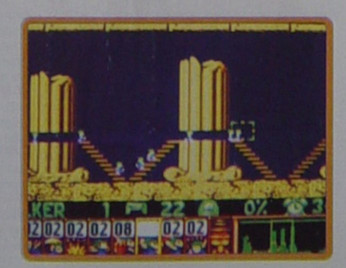
GRAPHISME. Bien que les sprites soient de petite taille, ils sont détaillés avec soin. La palette de couleurs est impressionnante. Cela apporte une grande variété aux décors.

ANIMATION. Le scrolling est parfait et l'animation du personnage principal est souple. Ses expressions sont pleines d'humour.

BRUITAGES. Les musiques sont entraînantes. Les bruitages sont fantaisistes mais peu nombreux (cartouche Acclaim).

LEMMINGS

Super Famicom



Intérêt	19
Graphisme	18
Animation	16
Bruitages	16
Prix	C

Les Lemmings sur console, il fallait s'y attendre, c'est le type même de jeu qui arrive à s'adapter à tous les supports. Pour ceux qui l'ignoreraient encore, les Lemmings sont des êtres pas très intelligents. Ils marchent à la queue leu leu en méprisant les obstacles. Ils les contournent ou rebroussent chemin. C'est à vous de leur rendre la vie plus facile en préparant le terrain. Pour cela vous vous allouez certains Lemmings à des tâches particulières: creuser une montagne, bâtir un pont, construire un escalier, etc. A chaque début de niveau on vous indique le nombre de Lemmings que vous devez ramener vivants.

L'AVIS DE CONSOLES+. Sur la Super Famicom, Lemmings est au sommet de son art. Il n'y a absolument rien à dire, aucun reproche à faire. Tout est excellent. Tant qu'il y aura des jeux de cette qualité, le monde des jeux vidéo pourra voir l'avenir avec sérénité, en vert et bleu comme la couleur des Lemmings.

GRAPHISME. Les Lemmings sont petits mais ils restent lisibles. Les décors sont variés, féeriques ou cauchemardesques.

ANIMATION. Le scrolling est excellent. Rapide et fluide, c'est un régal d'aller d'un bout à l'autre du tableau. L'animation des Lemmings est sommaire mais leurs actions sont précises.

BRUITAGES. Le marquage sonore des icônes d'ordre est une idée géniale. Sans être d'une grande originalité, la musique est harmonieuse (cartouche Sunsoft).

Action/Réflexion Micro

Comme sur console, le nombre de softs sur micro qui combinent action et réflexion n'est pas très important. Leur particularité est d'offrir des "remakes" d'anciens succès déjà couronnés. Lemmings et Tetris, les deux patriarches de cette rubrique, ont fait des émules. Les éditeurs manquent d'imagination et se contentent, pour la plupart, de reprendre une idée qui a fait son chemin et de la réactualiser. Cela donne de bons résultats, toutefois il faut fadmettre qu'on reste un peu sur sa faim.

Tetris est sûrement le jeu le plus connu au monde. Rien d'étonnant que certains essaient de l'égaler. C'est le cas de Wordtris et Super Tetris et, dans une moindre mesure, de Rampart. Pour Wordtris, le principe de jeu est le même sauf que ce ne sont plus des formes géométriques que vous devez réunir, mais des mots de trois lettres. C'est un casse-tête intelligent. Super Tetris est la suite de Tetris avec les bonus en plus. Rampart est avant tout un jeu d'action mais un tiers du jeu fait appel aux règles élémentaires édictées par le concepteur de Tetris. Un grand jeu d'action/réflexion original et passionnant.

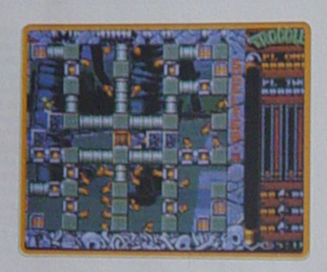
Lemmings a aussi laissé des traces. Deux jeux s'en inspirent: Push Over et Troddlers. Dans le premier, vous "jouez" avec des dominos de telle sorte que vous devez parvenir à tous les faire tomber. C'est un excellent jeu, riche en surprises. Troddlers s'apparente plus à Lemmings puisque vous devez mener une colonie de Troddlers (petites bêtes qui marchent à la queue leu leu!) vers la sortie. Vous n'avez le droit qu'à une seule action: déplacer des blocs de pierre. Think Cross, Devious Desig[n] et Volfied sont les trois d[er]niers titres de cette sélecti[on]. Ce sont de bons jeux mais n'ont ni la profondeur ni richesse des produits ci-d[es]sus. Le choix va être diffi[cile] entre les dérivés de Lemmin[gs] et les "copies" de Tetris, pourquoi pas un de chaque?

Laurent Defran[...]

TRODDLERS

Amiga

Intérêt	16
Graphisme	16
Animation	15
Bruitages	14
Prix	C



Dans ce jeu d'action/réflexion, vous dirigez un ou deux apprentis sorciers qui doivent soit conduire tous les Troddlers vers la sortie, soit ramasser un certain nombre de pierres précieuses, soit tuer les méchants Foes. Pour mener à bien l'une de ces trois missions, vous disposez de blocs de pierre qui vont servir à changer la trajectoire des petites bêtes ou à tuer les ennemis. Mais ces carrés sont en nombre limité et il faut user de stratagèmes.

L'AVIS DE TILT. Troddlers reprend exactement le même système que Lemmings sans toutefois apporter de nouvelles idées. Les commandes se limitent à poser ou à reprendre les blocs de pierre. Cela présente quand même un avantage: on est très vite dans le bain, et le joueur peut se concentrer au maximum [sur la] résolution des énigmes. Celles-ci ne s[ont] très difficiles et on parvient assez vite à l[a fin du] jeu. Le plus intéressant reste les parti[es à deux] joueurs où chacun cherche soit à détruire [...] soit à faire ami-ami pour aider les Trodd[lers].

GRAPHISME. Les décors de fond se[...] et apportent un plus à l'ensemble des ta[bleaux]. Les sprites, bien que petits, sont lisibles.

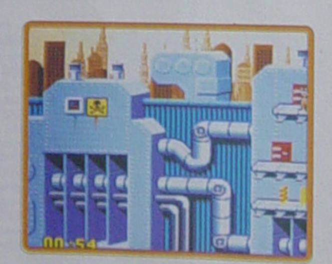
ANIMATION. Les déplacements [des] Troddlers ne manquent pas d'humour, comme les mimiques du héros lorsqu'il se [gratte] la figure ou qu'il attend un ordre.

BRUITAGES. La musique est gaie et [...] Les bruitages soutiennent assez bien l'a[ction] mais ils sont rares (disquettes Storm).

PUSH OVER

Amiga

Intérêt	18
Graphisme	15
Animation	16
Bruitages	13
Prix	C



Comme la plupart des grands jeux, Push Over est basé sur une idée simple. Vous incarnez une fourmi qui doit d'une seule poussée faire tomber des dominos en cascade. Pour cela, vous serez obligé de déplacer certains dominos et de prendre en compte des briques spéciales: le Stopper, l'Exploder, le Bridger, etc. En tout, 10 briques particulières vous aident (ou vous empêchent) à terminer les 100 tableaux.

L'AVIS DE TILT. Push Over est le digne successeur des Lemmings. Original, bien réalisé et plein d'humour, il a des chances de figurer parmi les 3 meilleurs jeux d'action/réflexion de cette année. Que ce soit au clavier ou au joystick, l'ergonomie est parfaite. Les commandes réagissent instantanément. La progression de la difficulté a été respectée. Le challenge [est] de plus en plus élevé à mesure que [vous] avancez. On n'attend plus que des data d[isks].

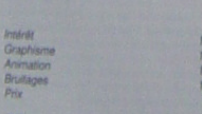
GRAPHISME. Tous les détails du pers[onnage] sont lisibles. Les décors sont excellents, [mais ne] changent que tous les 11 tableaux.

ANIMATION. Les attitudes de la fourmi [sont] variées et bourrées d'humour. Elle se b[ouche] les oreilles pour ne pas entendre les exp[losions] des Exploder. Elle tape du pied ou bâille [si] vous tardez à prendre une décision. [Les] cascades des dominos sont fluides.

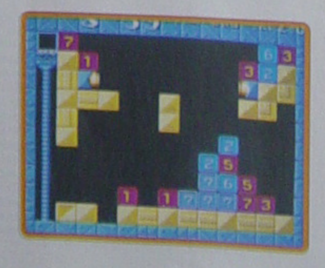
BRUITAGES. La musique ne var[ie pas] beaucoup et, à la longue, elle devient [assom]mante. Les cris de la fourmi sont bien [...] (disquettes Ocean).

THINK CROSS

Amiga



Intérêt	16
Graphisme	13
Animation	12
Bruitages	15
Prix	C



Pour ceux qui ont aimé Puzznic, voici un jeu de réflexion assez semblable mais qui offre de nombreuses nouveautés. Le principe de jeu est très simple. Pour faire disparaître les blocs à l'écran, il faut mettre en contact, horizontalement ou verticalement, au minimum 2 pavés identiques. Dans la pratique, cela devient très compliqué. Les dalles tombent sous l'effet de la pesanteur et ne peuvent pas être remontées. Des nouveaux éléments interviennent pour vous rendre encore plus fou: tourelles de tir, plates-formes fragiles, ressorts. Un système de code vous permet de ne pas tout recommencer.

L'AVIS DE TILT. La difficulté à l'état pur! Une fois pris au jeu, vous aurez du mal à vous en détacher. Certes le principe n'est pas nouveau mais il y a beaucoup d'élém[ents qui] viennent renforcer le (dur!) challenge. [Think] Cross développe un aspect stratégique [extrê]mement poussé qui ne séduira que les [...] dans ce domaine.

GRAPHISME. Pour ce type de jeu, [on a ten]dance à penser que les graphismes [ont une] importance relative. C'est vrai, mais cela [n'em]pêche pas d'avoir des décors clairs et va[riés].

ANIMATION. L'animation est rédu[ite à sa] plus simple expression. Pour déplacer de[s blocs] latéralement, cela n'est pas très sorcier.

BRUITAGES. Les bruitages digi[talisés] soulignent bien l'action. Les explo[sions des] blocs sont correctement reproduites (d[isquettes] Max Design).

RAMPART

PC



Intérêt	16
Graphisme	15
Animation	15
Bruitages	15
Prix	C

Rampart est un mélange de stratégie, d'action et de réflexion. Au début, vous êtes à la tête d'un petit château fort que vous devez défendre contre des ennemis venus de la mer. Le jeu se déroule en trois phases. La première concerne l'installation de vos canons à l'intérieur des enceintes. La deuxième est le combat contre les vaisseaux qui tentent de débarquer leurs hommes. Enfin, la troisième consiste à réparer les dégâts. Comme dans Tetris, vous devez positionner la bonne forme géométrique au bon endroit. Tout en reconstruisant, il faut essayer d'agrandir votre territoire en encerclant d'autres châteaux. On peut jouer jusqu'à 3 joueurs.

L'AVIS DE TILT. Rampart est le premier jeu à renouveler intelligemment le concept de Tetris. Vivacité et adresse sont les deux qualités qu'il faut avoir pour réussir à repousser l'ennemi. Le temps est parfois trop court pour reconstruire en totalité les ramparts endommagés, surtout si vous avez deux châteaux à défendre. C'est le seul reproche que l'on pourrait faire. Pour le reste, c'est un bon jeu.

GRAPHISME. Les décors manquent de variété mais les sprites sont bien dessinés.

ANIMATION. Le peu d'animation est réussi. Les boulets montent dans le ciel avec réalisme.

BRUITAGES. Musique militaire oblige! Les tambours roulent pour fêter vos exploits. Les explosions et le sifflement des boulets dans le ciel ne sont pas inoubliables (disquettes Electronic Arts).

WORDTRIS

PC



Intérêt	16
Graphisme	15
Animation	10
Bruitages	14
Prix	C

Tetris n'en finit pas de faire des petits! Il y a eu Welltris et Super Tetris. Maintenant, il faudra compter sur ce nouveau jeu d'action/réflexion qui mêle Tetris et Scrabble. Des lettres de l'alphabet tombent lentement au début, à la manière de Tetris. Il faut les assembler de façon à produire des mots anglais de trois lettres. Ils doivent être lisibles de gauche à droite ou de haut en bas. Il est prévu de faire une traduction en français du jeu.

L'AVIS DE TILT. Wordtris renouvelle intelligemment le genre. Le mélange Tetris/Scrabble est détonnant. Les nombreux réglages permettent de choisir le nombre de joueurs (à 2, vous pouvez soit vous aider, soit vous combattre), la difficulté du jeu, le niveau de départ, la forme et la couleur des lettres. La prise en main est aisée. En revanche, l'utilisation du clavier lorsque l'on joue à 2 n'est pas évidente. Les touches sont trop rapprochées. Tout comme Tetris, ce type de jeu peut durer des siècles.

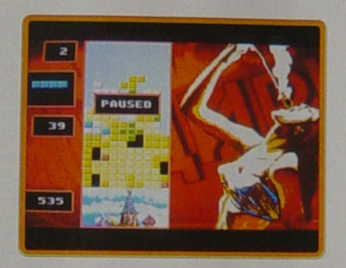
GRAPHISME. Les graphismes en VGA sont clairs et jolis. Chaque niveau est illustré par une image différente.

ANIMATION. Elle n'est pas très importante pour ce type de jeu. Les pièces tombent sans à-coup, à une vitesse toujours plus grande.

BRUITAGES. Les thèmes musicaux sont bien choisis et variés. La musique accélère en même temps que le jeu. Seulement les bruits des pièces qui tombent et des "oh!" de surprise digitalisés (disquettes Spectrum Holobyte).

SUPER TETRIS

Amiga, PC



Intérêt	16
Graphisme	16
Animation	10
Bruitages	15
Prix	C

Intérêt sur autre machine
PC : 14

Super Tetris est un super... Tetris! Vous débutez la partie avec un stock de briques déjà en place et vous devez les faire remonter jusqu'à un certain niveau. Chaque fois que vous réalisez une ligne en dessous de cette limite, les lignes au-dessous remontent d'un cran. Chaque ligne construite vous donne des bombes que vous pouvez utiliser pour détruire les briques qui vous gênent. Elles servent aussi à déclencher des bonus. Vous pouvez jouer seul ou à deux.

L'AVIS DE TILT. Dans Tetris il fallait tout faire pour avoir le moins de briques à l'écran. Dans Super Tetris, c'est l'inverse. C'est la différence majeure entre ces deux jeux. Les bonus sont bien trouvés et c'est toujours un grand plaisir de les utiliser. La difficulté est, à mon sens, mal dosée. On parvient facilement jusqu'au niveau 5, avant d'être étourdi par la vitesse de chute des briques dès le niveau 6. Dans l'ensemble, cette mise à jour du grand Tetris est réussie même si les inconditionnels du genre ne lâcheront pas leur Tetris.

GRAPHISME. Les photos retouchées en VGA 256 couleurs mettent en scène des décors de cirque. Le résultat est superbe.

ANIMATION. Comme pour Wordtris, la chute des briques ne demande pas beaucoup d'effort d'animation.

BRUITAGES. Plusieurs musiques réussies accompagnent le début de chaque niveau. Divers bruitages ponctuent les différentes actions (disquettes Spectrum Holobyte).

DEVIOUS DESIGNS

Amiga



Intérêt	13
Graphisme	16
Animatio	17
Bruitages	14
Prix	C

Avec Devious Designs, Image Works nous offre un jeu d'action/réflexion assez original et de bonne facture. Vous jouez le rôle d'un tout petit bonhomme qui doit déplacer certaines pièces de formes diverses pour les replacer à un endroit bien précis et ce, en un temps limité. Vous ne pouvez pas pousser les pièces mais uniquement les tirer, les soulever et les jeter. Certains tableaux sont dotés d'une "pesanteur" particulière. Vous aurez aussi à ramasser des bonus, détruire des blocs et même éliminer des monstres!

L'AVIS DE TILT. Pour un jeu de réflexion, la réalisation de Devious Designs est excellente. Les décors sont très travaillés et différents d'un tableau à l'autre. L'animation rend bien compte des mouvements de votre personnage bien que celui-ci soit de petite taille. La progression de la difficulté est bien menée et la jouabilité est correcte. En fait, seul le principe de jeu lui-même, un peu trop simple à mon goût, empêche Devious Designs de figurer parmi les tout meilleurs jeux d'action/réflexion.

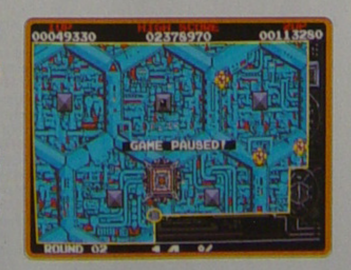
GRAPHISME. Les écrans sont bien travaillés et variés avec une mise en couleurs diversifiée. Malheureusement les sprites sont trop petits.

ANIMATION. L'animation des monstres est impressionnante de variété et de qualité ainsi que celle des mouvements du personnage.

BRUITAGES. La bande-son combine une bonne musique et quelques bruitages d'action (disquettes Image Works).

VOLFIED

PC, Amiga



Intérêt	15
Graphisme	15
Animation	14
Bruitages	13
Prix	C

Intérêt sur autre machine
Amiga : 15

Si vous connaissez Qix, vous n'aurez aucun mal à jouer et à apprécier Volfied. Vous allez devoir remplir au moins 80% de l'écran de jeu. Pour cela, vous disposez d'un petit engin qui se déplace à travers chaque tableau en traçant des lignes. Tant qu'il reste sur ses lignes, il n'y a aucun danger. Mais dès que vous sortez de votre périmètre pour en tracer de nouvelles, c'est la curée. Les ennemis se jettent sur vous ou vous lancent des lasers. Heureusement, des bonus vous viennent en aide.

L'AVIS DE TILT. Tiré d'un ancien succès de salle d'arcade, Volfied a su renouveler le genre en le rendant plus abordable visuellement et plus jouable. La maniabilité du vaisseau est remarquable. Les lignes se construisent assez facilement. La difficulté est bien dosée avec trois niveaux à sélectionner. Jouer à 2 en alternance autorise les challenges les plus fous. Un peu de stratégie et beaucoup de réflexes sont les ingrédients indispensables pour terminer ce jeu très attachant.

GRAPHISME. Les décors et les ennemis sont variés. Bien que toute l'action se déroule sur un écran statique, les sprites restent lisibles.

ANIMATION. Pas de scrolling mais les déplacements des sprites sont bien étudiés. De plus, l'animation est rapide.

BRUITAGES. La musique est la grande absente de ce jeu. En revanche, les autres bruitages évocateurs sont pleinement satisfaisants (disquettes Empire Software).

1992 a vu fleurir une multitude de wargames performants et apportant, en outre, une touche d'originalité. Ce ne sont certainement pas les amateurs de stratégie qui s'en plaindront, d'autant que les antimilitaristes pourront se tourner vers des jeux moins guerriers mais tout aussi passionnants en terme de stratégie. Côté machines, Atari ST et Amiga restent dans la course, mais le PC impose désormais sa loi, grâce surtout à ses capacités de calcul, importantes ici, et à son disque dur.

L'informatique de loisir serait-elle en train de revenir à ses premières amours? En effet, aux temps héroïques de l'Apple II et autres TRS 80, les jeux de stratégie en général et les wargames en particulier avaient beaucoup contribué à la pénétration des micros dans les foyers. La mode des wargames avait passé, car ils semblaient ennuyeux dans leur ancienne formule. Mais les nouveaux venus (Battle Isle, Perfect General, Dominium, Siege) offrent une souplesse et une richesse sans précédent, alliées à une meilleure utilisation des capacités graphiques et sonores. D'autres programmes, tels que Mega Lo Mania, Utopia, Realms, Powermonger enrichissent l'aspect guerrier par une gestion plus globale des autres ressources. Le stratège en herbe pacifiste pourra aussi se décrasser les neurones dans des simulations moins sanglantes: Global Effect, A-Train, ou Sim Ant, par exemple. 1991 avait été marquée par la poussée des jeux de stratégie d'un niveau exceptionnel (Civilization, Utopia). 1992 voit plutôt la prépondérance des nouveaux war-games. Peut-être 1993 sera-t-elle sous le signe de logiciels d'un type encore nouveau, mêlant encore plus étroitement gestion guerrière et générale? La puissance actuelle des PC le permet, d'autant que les programmeurs commencent (enfin!) à comprendre comment tirer parti des 386 et 486.

Jacques Harbon

UTOPIA

Atari ST, PC, Amiga

Intérêt	*18*
Graphisme	*16*
Animation	*13*
Bruitages	*13*
Prix	*C*

Intérêt sur autres machines
PC : 18 Amiga : 18



Utopia vous propose un challenge à la Sim City. Vous présidez aux destinées d'une colonie humaine basée sur une lointaine planète, sur laquelle les conditions de vie sont difficiles. Un malheur ne venant jamais seul, les aliens de service louchent sur votre colonie. A vous de prendre les mesures qui s'imposent: espionnage, attaque préventive, mise en place de défenses solides, développement de la recherche... Dans ces conditions, il n'est pas aisé de garantir un certain art de vivre.

L'AVIS DE TILT. Nominé aux Tilt d'or l'année dernière, Utopia n'avait cédé la première place que d'une très courte tête au remarquable Civilization. Le jeu n'a pas pris une ride et se montre toujours aussi passionnant. Les dix races d'aliens ont chacune leur tech-logie et leurs habitudes particulières. Le disk vous en propose d'ailleurs dix nouve encore plus coriaces. Utopia ne décevra pas stratèges, quel que soit leur niveau.

GRAPHISME. La 3D isométrique est rendue et les graphismes des constructions travaillés et parfaitement reconnaissables.

ANIMATION. Les quelques anima simples (mouvements des rotors, clignote des lumières, déplacements des chars et a apportent une certaine vie au programme.

BRUITAGES. Les musiques sont agréable les bruitages sont directement utiles au jeu qui est un plus incontestable (disque Gremlin).

MEGA LO MANIA

PC, Atari ST, Amiga

Intérêt	*17*
Graphisme	*15*
Animation	*11*
Bruitages	*13*
Prix	*C*

Intérêt sur autres machines
Atari ST : 16 Amiga : 16



Voulez-vous incarner un dieu et affronter les autres dieux et leurs fidèles? Pour prouver votre valeur, vous devrez conquérir trois îles par époque, et remonter le temps depuis la préhistoire jusqu'à un lointain futur, pour un ultime combat final. Vous disposez du contrôle total de vos fidèles. A vous de gérer efficacement vos adorateurs pour établir une intelligente balance entre exploitation, recherche, reproduction, alliance, et bien d'autres activités encore.

L'AVIS DE TILT. S'il est moins impressionnant que Populous et ne peut bénéficier de l'effet de nouveauté, Mega Lo Mania n'en est pas moins un excellent jeu. Les facteurs à gérer sont plus nombreux, l'humour est de la partie et l'on contrôle mieux ses hommes. La durée des parties est idéale (ni trop longue ni trop co ce qui est important dans ce type de jeu. neuf époques proposent des challenges v avec une progression de la difficulté menée. L'ergonomie n'appelle aucune cri La gestion tout souris est efficace et l'or gramme d'icônes parfait.

GRAPHISME. Les graphismes 256 c version PC sont superbes et restent d'un niveau sur les autres machines.

ANIMATION. Les animations sont rares jeu étant assez statique.

BRUITAGES. La musique est angoiss souhait et les voix digitalisées vous anno en français, tous les événements impor (disquettes Sensible Software).

REALMS

Amiga, PC

Intérêt	*15*
Graphisme	*15*
Animation	*14*
Bruitages	*11*
Prix	*C*

Intérêt sur autre machine
PC : 13

Le roi, votre père, vient de mourir, vous laissant un royaume en proie aux appétits de vos turbulents voisins. Votre tâche va consister à unifier la contrée, en soumettant à la force de l'épée les villes ennemies. Chaque scénario a ses attributs: difficulté, mais aussi races différentes et structures variées. La gestion concerne tout aussi bien le côté militaire (recrutement d'une armée, établissement d'un plan de campagne...) que le côté civil (achat de terres, de grain...). Seul un bon équilibre entre tous ces facteurs vous permettra de devenir le chef incontesté.

L'AVIS DE TILT. Realms est un bon wargame d'initiation, pas trop difficile et, surtout, autrement plus agréable que les wargames classiques. Les différents scénarios apportent une certaine diversité. La gestion globale assez fruste, sans aucune comparaison av Civilization. Sans être révolutionnaire, il vous faire passer du bon temps.

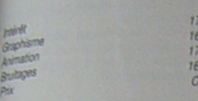
GRAPHISME. Les graphismes des villes sympathiques et les cartes en fractales, c de vérité. En revanche, la version PC ne met à profit les 256 couleurs.

ANIMATION. Le scrolling multidirection sur carte est d'une grande fluidité et les an tions complémentaires lors des combats ap tent un peu de vie.

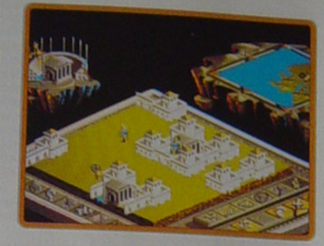
BRUITAGES. La musique, agréable au d devient vite lassante, surtout en l'absence tout bruitage d'action (disquettes Vir Games).

POPULOUS II

Amiga



Intérêt	17
Graphisme	16
Animation	17
Bruitages	16
Prix	C



Dans ce second volet, vous incarnez un fils naturel de Zeus, qui doit prouver sa valeur en venant à bout de 32 adversaires divins. Si le principe de jeu reste globalement le même, les possibilités se sont multipliées. Vous pourrez définir l'aspect esthétique de votre dieu, ce qui influe directement sur le comportement de vos adversaires. Vos pouvoirs appartiennent à 6 domaines d'action, chaque domaine autorisant des sorts variés. Les leaders ont tous des pouvoirs spéciaux, dont ils ne se privent pas.

L'AVIS DE TILT. Tout en conservant l'ambiance qui a fait le succès du premier volet, Populous II apporte son lot de nouveautés. La richesse des possibilités, alliée à la grande liberté de stratégie, permet à chacun d'y trouver son compte. Certains privilégieront l'aspect humain, basant la victoire sur des leaders dévastateurs. D'autres tireront mieux parti des éléments et autres catastrophes naturelles... La possibilité de laisser le programme gérer les tâches subalternes est une bonne idée, même si l'algorithme laisse parfois à désirer.

GRAPHISME. Les constructions sont superbes, les fidèles bien représentés et les écrans complémentaires travaillés.

ANIMATION. Le scrolling s'effectue sans à-coup et l'animation des fidèles est pleine d'humour.

BRUITAGES. Les bruitages digitalisés sont variés et servent directement au jeu (disquettes Electronic Arts).

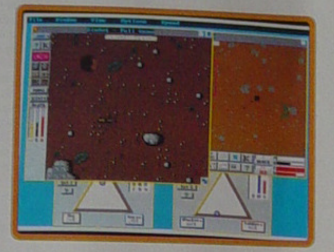
SIM ANT

PC, Mac, Amiga

Intérêt	17
Graphisme	16
Animation	15
Bruitages	15
Prix	E

Intérêt sur autre machine

Mac : 16



Après avoir joué les maîtres de la ville dans Sim City ou les dieux suprêmes dans Populous, quoi de plus reposant que d'incarner une petite fourmi? En fait, il n'en est rien. Le but du jeu est d'étendre votre domination sur le jardin, puis sur le pavillon. Dans un premier temps, il faut creuser pour construire la fourmilière. Ensuite, votre race de fourmis devra affronter des dangers divers: autres fourmis, araignées, chien, tondeuse à gazon, humains...

L'AVIS DE TILT. Difficile de rester indifférent devant ce jeu d'une originalité certaine. Le scénario est basé sur des observations scientifiques et les quatre options permettent de coller de plus ou moins près à la réalité. L'ergonomie tout souris est parfaite et la réalisation excellente (au niveau de la bande-son en particulier) rehausse le tout. J'en connais qui, à la manière de certains bonzes, vont se mettre à balayer devant eux pour ne pas écraser la moindre petite fourmi!

GRAPHISME. Les graphismes très suggestifs donnent envie d'aller voir d'un peu plus près ce qui se passe dans les jardins.

ANIMATION. Le scrolling est de bonne facture et le mouvement en apparence désordonné d'une fourmilière va renaître sous vos yeux.

BRUITAGES. La musique d'ambiance est agréable, mais ce sont les bruitages d'action très réussis (aboiements, écœurants bruits de mandibules...) qui attirent l'attention (disquettes Electronic Arts).

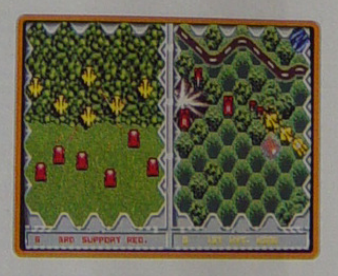
BATTLE ISLE

PC, Amiga

Intérêt	18
Graphisme	15
Animation	13
Bruitages	14
Prix	C

Intérêt sur autre machine

Amiga : 18



Dans ce wargame futuriste, vous disposez de différentes unités: terrestres (fantassins, tanks, canons antiaériens...), maritimes (croiseurs, porte-avions, sous-marins) et aériennes (hélicoptères, chasseurs, bombardiers). Chaque combat a lieu sur une île différente, le but étant de vaincre l'adversaire en envahissant sa base ou en détruisant toutes ses unités. A plus haut niveau, de nombreux entrepôts de matériel sont disséminés sur l'île, leur possession procurant un avantage certain.

L'AVIS DE TILT. Il est difficile de réussir un wargame intéressant et varié qui ne soit pas une prise de tête réservée aux experts. Full Metal Planet y était parvenu en son temps et Battle Isle fait encore mieux. Les options de jeu sont d'une extrême diversité. Le programme se montre un adversaire redoutable à haut niveau, sans pour autant passer de longues minutes à calculer ses déplacements. Un bon point aussi pour l'ergonomie tout joystick, qui rend les choix faciles et naturels.

GRAPHISME. Les capacités graphiques du PC sont exploitées et le style bien adapté au jeu. Les cartes sont parfaitement lisibles.

ANIMATION. Le scrolling multidirectionnel est d'une bonne fluidité mais les autres animations sont rares et peu travaillées.

BRUITAGES. Les musiques s'intègrent parfaitement au jeu mais des bruitages plus variés auraient été les bienvenus (disquettes Blue Byte).

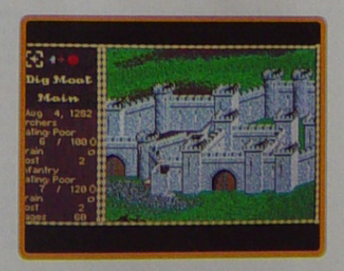
CASTLES

PC, Amiga

Intérêt	15
Graphisme	13
Animation	11
Bruitages	13
Prix	D

Intérêt sur autre machine

Amiga : 14



Fougueux seigneur désigné par son roi pour être le nouveau duc d'un fief encore vierge, votre seul objectif, au début, sera de trouver l'emplacement idéal pour votre château fort. Ensuite, à vous d'en établir les plans: taille, hauteur des murs, nombre de donjons... Pour payer les lourdes dépenses occasionnées par une telle construction, vous devrez gérer votre argent, en levant de nouveaux impôts, sans pour autant provoquer une jacquerie. En plus de cela, vous allez vous plonger dans les intrigues les plus complexes, en rapport avec le pouvoir, la guerre, la rébellion et l'argent. A vous de prendre les décisions qui s'imposent.

L'AVIS DE TILT. Castles établit un cocktail réussi entre aventure et stratégie. L'aspect ludique est présent et la réalisation d'un bon niveau. La lenteur, qui constitue le reproche principal de la version Amiga, disparaît totalement sur un PC puissant. Sans être le jeu du siècle, Castles dispose de nombreux atouts pour captiver le joueur féru d'époque médiévale.

GRAPHISME. Les graphismes 256 couleurs des écrans intermédiaires sont splendides et les constructions assez esthétiques.

ANIMATION. Elles sont assez rares mais leur absence ne nuit en rien à ce type de jeu, toujours très statique.

BRUITAGES. Les musiques de circonstance s'adaptent parfaitement à l'ambiance. En contrepartie, les bruitages sont quasi inexistants (disquettes Interplay).

GLOBAL EFFECT

Amiga, PC

Intérêt	15
Graphisme	10
Animation	-
Bruitages	6
Prix	D

Intérêt sur autre machine

PC : 14



Global Effect vous invite à vivre en harmonie avec la nature. Vous allez devoir concilier développement humain et protection de l'environnement. Le terrain de jeu est calqué sur la Terre, avec des continents, des îles ou même les pôles. Les scénarios vous proposent des challenges diversifiés: développement d'une civilisation dans un monde hostile, variation climatique importante, catastrophes nucléaire ou industrielle, etc. Chaque décision doit être mûrement réfléchie, car son coût (en points) ne peut être récupéré que si la population est satisfaite.

L'AVIS DE TILT. En dépit de son scénario intéressant et novateur, Global Effect se rapproche un peu trop de Sim City. Si la simulation est assez variée, en revanche, elle souffre d'un certain manque de profondeur, chaque aspect étant plus survolé que finement analysé. Mais on peut se laisser prendre au jeu, tant par le challenge difficile imposé par la gestion de l'énergie que par l'obligation fréquente d'anticiper sur les événements.

GRAPHISME. Si les icônes sont bien stylisées, les différences entre villes, sources d'énergie et biotopes sont beaucoup plus difficiles à discerner.

ANIMATION. Totalement absente. Elle n'est certes pas indispensable, mais aurait pu contribuer à l'atmosphère.

BRUITAGES. La musique, courte, est réservée à la présentation et les bruitages se limitent à quelques clics (disquettes Millennium).

THE PERFECT GENERAL

PC, Amiga

Intérêt	17
Graphisme	9
Animation	7
Bruitages	9
Prix	C

Intérêt sur autre machine

Amiga: 16



The Perfect General vous invite à participer à une douzaine de batailles mettant en présence des forces terrestres. Ces forces sont bien diversifiées: fantassins, tanks, voitures blindées, artillerie, bazookas. Chaque unité a ses propres avantages et inconvénients. Ainsi les unités lentes disposent-elles d'une meilleure puissance de feu et/ou d'une meilleure protection, et les unités rapides d'une meilleure marge de manœuvre. Le déroulement reprend le principe classique des tours, eux-mêmes divisés en phases pour l'artillerie, le déplacement, etc.

L'AVIS DE TILT. Ne vous fiez surtout pas à la façade de ce programme: les écrans sont moches, les bruitages et les animations rares. Pourtant, ce jeu est passionnant. La diversité des options, le réalisme de la simulation (l... unités n'apparaissent sur la carte que lors... qu'elles sont à portée de vue; on peut antici... son tour lorsque deux unités ennemies sont... contact, etc. et la grande intelligence dont f... preuve le programme ajoutent une dimensi... nouvelle à ce wargame.

GRAPHISME. Les cartes sont certes bien li... bles, mais une esthétique un peu plus travaill... n'aurait gêné personne.

ANIMATION. Elle se résume au déplacem... des troupes et aux tirs.

BRUITAGES. Les bruitages, assez bien re... dus, sont cependant trop rares et la musiqu... absente. Dans la version Amiga, c'est l... contraire (disquettes QQP).

GLOBAL CONQUEST

PC

Intérêt	13
Graphismes	15
Animation	11
Bruitages	12
Prix	C



Dans un monde inconnu, vous devez mener une armée au combat pour conquérir l'ensemble du territoire. Quatre scénarios sont proposés. Vous débutez avec un certain nombre de villes, dont une primordiale, votre capitale. Vos villes vont produire les hommes et les équipements guerriers nécessaires. A vous de les guider vers la victoire finale, en usant de force et de diplomatie. Le programme se montre un adversaire coriace et il vous faudra mettre sur pied une stratégie de haut vol pour parvenir à investir les villes adverses.

L'AVIS DE TILT: Global Conquest a la couleur de Civilization sans parvenir à égaler la saveur de ce dernier. Graphiquement, Global Conquest est plus beau. Mais la richesse d'options qui fait l'intérêt des jeux de stratégie a é... amputée d'autant. Le jeu n'est pas inintéress... pour autant et garde de nombreuses possibilit... Mais autant jouer avec «l'original».

GRAPHISME. Les graphismes EGA hau... résolution sont très esthétiques et particuliè... ment lisibles. Les zooms qui agrandisse... chaque unité et type de terrain apportent u... bonne variété.

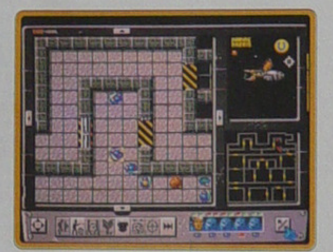
ANIMATION. Tout se résume au déplaceme... des troupes. Mais ce point ne gêne guère da... ce style de jeu.

BRUITAGES. Une musique d'introducti... toute militaire vous met dans l'ambiance. Le... bruitages d'action sont rares mais correc... (disquette Microplay).

SPACE CRUSADE

Amiga

Intérêt	14
Graphismes	8
Animation	7
Bruitages	12
Prix	C



Ce programme est l'adaptation informatisée du jeu de plateau du même nom. Vous allez contrôler des marines de l'espace, qui doivent venir à bout de missions variées, dont le dénominateur commun est la présence d'aliens à combattre. Vous dirigez selon les cas un, deux ou trois pelotons, chacun d'eux étant composé d'un commandant et de quatre hommes. Les armes sont variées et redoutables, mais les aliens n'ont rien à vous envier dans ce domaine. Chaque camp joue à son tour. Le programme se montre un bon stratège, difficile à battre.

L'AVIS DE TILT. La réalisation médiocre risque de faire fuir certains. C'est d'autant plus dommage que ce jeu est passionnant et saura retenir aussi bien les amateurs du jeu de plateau que les stratèges en chambre. Il faut calculer se... déplacements, profiter à fond de la particulari... des lieux et, au besoin, jouer la prudence si vou... voulez avoir quelques chances de gagner. La... possibilité de jouer à plusieurs (jusqu'à troi... enrichit encore le programme.

GRAPHISME. La 3D isométrique n'est pa... mal rendue. Malheureusement elle ne sert qu... de "décor", le jeu se déroulant en vue aérienne.

ANIMATION. On est loin de Prince of Pers... ou d'Another World: les personnages semble... avoir avalé un manche à balai.

BRUITAGES. La bande-son est déjà d'u... autre niveau: la musique d'introduction est bi... choisie et les bruitages efficaces (disquett... Gremlin).

A-TRAIN

PC

Intérêt	16
Graphisme	17
Animation	13
Bruitages	11
Prix	D



Mélange de Sim City et de Railroad Tycoon, A-Train vous met tour à tour dans la peau d'un cheminot, d'un maire ou d'un golden boy. Le but est de permettre l'expansion d'une ville en développant le réseau ferroviaire. A vous de désigner l'emplacement des rails et d'acheter les trains, mais aussi de planifier les horaires et les aiguillages lorsque le réseau deviendra important. Il faudra acheter des terrains, construire des maisons, des centres commerciaux, etc. Le percepteur vous guette, et seules les spéculations boursières vous permettront de maintenir vos finances à un niveau suffisant.

L'AVIS DE TILT. A-Train est une bonne simulation économique et ferroviaire. Ces deux éléments conjugués procurent d'ailleurs une excellente profondeur au jeu. Le programm... n'est cependant pas exempt de défauts. L'erg... nomie n'est pas parfaite et le jeu un pe... spartiate. Mais les amateurs de stratégie de hau... vol y trouveront leur compte.

GRAPHISME. La vision en perspective de l... ville est servie par la résolution VGA, l... limitation à 16 couleurs n'étant pas, ici, u... handicap.

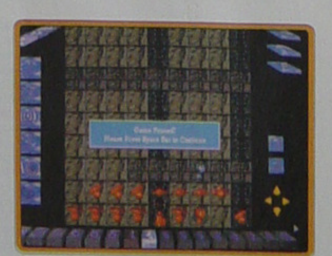
ANIMATION. Le scrolling multidirectionn... est de bonne facture. Pour le reste, seuls le... trains bougent et l'ensemble du jeu est bie... statique.

BRUITAGES. Quelques mélodies servent d... fond sonore, mais les bruitages n'apportent pa... grand-chose au jeu (disquettes Maxis).

THEATRE OF WAR

PC

Intérêt	15
Graphismes	18
Animation	15
Bruitages	13
Prix	D



Comme son nom le laissait présager, Theatre of War est bien un wargame. Les scénarios couvrent une importante tranche d'histoire (depuis la guerre de Cent Ans jusqu'à la guerre du Golfe), avec, bien entendu, des armées idoines. Le but étant de protéger le général, à vous d'utiliser au mieux vos différentes unités pour définir une stratégie gagnante. L'éventail des actions est d'une richesse impressionnante et s'élargit d'autant plus que l'on dispose d'un niveau technologique élevé. Le jeu se joue en temps réel, obligeant à réfléchir vite et bien.

L'AVIS DE TILT. Ce jeu est un peu déconcertant. Il ne ressemble en rien aux wargames traditionnels, souffre d'une ergonomie médiocre (surtout en mode deux joueurs sur un même ordinateur) et ne brille pas par le niveau d'intel... ligence du programme. En dépit de cela, i... conserve des avantages: les graphismes SVGA... sont superbes, le jeu est novateur et les parties... deux ordinateurs reliés en réseau très prenant... A réserver aux mordus qui, eux, y trouveron... leur compte.

GRAPHISME. Le SVGA (mode obligatoir... apporte un plus incontestable, même si le sty... n'est pas universel.

ANIMATION. L'animation des pièces e... bonne et les combats très bien réalisés.

BRUITAGES. Les mélodies aux consonanc... étranges s'inscrivent dans la lignée du jeu et le... voix digitalisées vous rappelleront à l'ordr... (disquettes Three Sixty Pacific).

CARRIER STRIKE
PC



Intérêt	14
Graphisme	5
Animation	4
Bruitages	7
Prix	D

De mai 42 à juin 44, Américains et Japonais se battent pour le contrôle du Pacifique Sud. Vous allez prendre le commandement des forces alliées en choisissant l'un ses six scénarios proposés. La réalité historique a été suivie dans ses moindres détails. Les puristes retrouveront avec plaisir tous les avions et navires qui ont participé à cette gigantesque bataille. Le temps lui aussi a été pris en compte, la météo pouvant perturber complètement une attaque aérienne. De même les avaries des bâtiments peuvent être réparées. Le jeu se joue selon le système classique des tours, ce qui vous laisse tout le temps de faire vos choix.

L'AVIS DE TILT. Carrier Strike se situe à michemin entre les wargames historiques classiques et les nouveaux wargames stratégiques (Battle Isle, Perfect General). Très complet et rigoureux, il s'adresse aux passionnés de la Seconde Guerre mondiale et aux wargamistes purs et durs. Ceux-là ne seront pas gênés par la réalisation très austère et le mode de jeu très classique.

GRAPHISME. La grande majorité du jeu se compose d'écrans de choix. Les cartes sont moches et les autres graphismes répétitifs.

ANIMATION. Elle ne laissera pas un souvenir impérissable!

BRUITAGES. La musique cesse à la fin de l'introduction et les bruitages ne valent vraiment pas la peine d'acheter une carte sonore (disquettes SSI).

POWERMONGER
PC, Atari ST, Amiga



Intérêt	15
Graphisme	15
Animation	14
Bruitages	15
Prix	C

Intérêt sur autres machines
Atari ST : 15 — Amiga : 15

Powermonger vous invite à conquérir successivement une multitude d'îles, sur lesquelles vous serez opposé à une ou plusieurs autres armées. Le contrôle des villes revêt ici une importance capitale car les ressources correspondantes en hommes, nourriture et armes deviennent vôtres. Les armées ennemies sont le plus souvent très supérieures en nombre et seule une stratégie efficace vous permettra de survivre.

L'AVIS DE TILT. Bien que moins complet et moins diversifié que Populous I et II, Powermonger possède des qualités indéniables. La réalisation excellente et la vitesse d'exécution bien supérieure aux versions Atari ST et Amiga renforcent encore le plaisir de jeu. Le réalisme de l'univers (changement de saisons, vraisemblance des personnages) y apporte une touche magique. Dommage que l'ergonomie ne soit pas du même niveau. Elle est parfois un peu fastidieuse (obligation de passer par deux menus pour accéder au réglage du temps).

GRAPHISME. Les paysages sont bien dessinés et changent au fil des saisons. Tout ce monde en miniature est bien rendu.

ANIMATION. Les mouvements sont fluides et rapides, et il est possible de faire tourner le plateau de jeu pour observer la scène sous toutes ses coutures.

BRUITAGES. La musique de présentation est déjà bien agréable, et les bruitages très bien reproduits renforcent encore l'atmosphère (disquettes Electronic Arts).

CRISIS IN THE KREMLIN
PC



Intérêt	14
Graphisme	16
Animation	14
Bruitages	13
Prix	C

Crisis in the Kremlin est une simulation géopolitique des événements qui ont secoué l'ex-URSS ces dernières années. Tout débute à la mort de Tchernenko, en 1985. Vous allez incarner un leader (Gorbatchev, Brejnev ou Eltsine), chacun d'eux symbolisant une tendance politique. Confronté à des situations historiques (perestroïka, Tchernobyl, destruction du mur de Berlin...), votre travail va consister à prendre les mesures qui s'imposent, à gérer le budget de la nation, mais aussi à vous maintenir au pouvoir.

L'AVIS DE TILT. Si le jeu est basé sur une idée originale (ce n'est pas tous les jours que l'on devient Camarade Président!), Crisis in the Kremlin souffre d'un éventail d'actions un peu trop réduit, qui peut rendre le jeu lassant à long terme. Toutefois, la qualité de la simulation (très sérieuse et poussée) plaira aux stratèges, d'autant que la réalisation est d'un bon niveau d'ensemble.

GRAPHISME. La multitude des séquences digitalisées corrige le relatif manque de variété des écrans.

ANIMATION. Certaines animations apportent vie à la simulation: bras qui décroche le téléphone ou qui met une cassette vidéo, livre qui se feuillette quand on le lit.

BRUITAGES. Les bruitages et musiques fournis par les cartes son sont corrects mais les compléments du haut-parleur interne quasi insupportables (disquettes Microprose).

DOMINIUM
PC



Intérêt	17
Graphisme	11
Animation	10
Bruitages	13
Prix	D

Dominium est un système planétaire composé de sept planètes. Les générateurs, sources d'énergie, sont l'enjeu de la guerre intergalactique qui vient d'éclater entre le Haut Conseil et le despotique baron Tor Dol Kraal. En tant qu'officier des forces de sécurité, vous êtes chargé de retrouver ces générateurs et de combattre le baron. Grâce à votre usine, petite au départ, vous pourrez construire des unités variées, les réparer, et exploiter les gisements d'énergie et d'or.

L'AVIS DE TILT. Dominium établit un savant compromis entre deux géants: Battle Isle et Perfect General. Ses options de jeu sont faramineuses (plus de 10 000!) alliant un large éventail de scénarios eux-mêmes très vastes, un jeu renouvelé quasiment à l'infini et une intéressante possibilité de modification des véhicules. Mais des défauts subsistent: la prise en main est peu naturelle, la durée de chaque partie très longue et les options d'intervention dans les combats trop limitées. Dominium ravira les amateurs de prise de tête mais risque aussi de rebuter les novices, d'autant que la réalisation n'est pas exceptionnelle.

GRAPHISME. Les sprites sont de bonne facture mais la carte manque de lisibilité.

ANIMATION. Elle se limite à quelques sprites animés, qui apportent cependant un peu de vie.

BRUITAGES. La bande musicale d'ambiance renforce le côté spatial. Les bruitages restent discrets (disquettes Microïds).

SIEGE
PC



Intérêt	16
Graphisme	14
Animation	12
Bruitages	14
Prix	D

Siege vous invite à un wargame fantastico-médiéval planté dans quatre décors différents, et couvrant 24 scénarios. Le thème principal se rattache au titre, c'est-à-dire entreprendre ou soutenir un siège. Le jeu se déroule en temps réel, et vous devez donc prendre sans perdre de temps les bonnes décisions: attaquer, renforcer une unité, tirer à volonté, battre en retraite...

L'AVIS DE TILT. Siege offre une grande variété de situations, enrichies encore d'un éditeur de scénarios. De plus, le programme n'employant jamais la même tactique, les parties sont sans cesse renouvelées, même pour un scénario identique. La réalisation d'ensemble est d'un bon niveau. La seule remarque un peu négative concerne sa complexité. Mais c'est un point qui attirera les stratèges confirmés.

GRAPHISME. Les décors sont fins et variés. Les combattants sont clairement identifiables, ce qui est important.

ANIMATION. Les animations sont variées (avance des troupes, volée de flèches ou de lances, rochers projetés par les catapultes...). Mais tout s'arrête brusquement dès que l'ordinateur réfléchit (les interruptions, vous connaissez messieurs les programmeurs?).

BRUITAGES. Les bruitages entretiennent parfaitement le climat de guerre: les soldats hurlent, les épées s'entrechoquent, les armes de jet sifflent dans les airs. La musique trop uniforme n'est pas le point fort du jeu (disquettes Mindcraft).

Les consoles se laissent aller à investir d'autres domaines que les jeux d'action pure. En effet, pourquoi se priver du plaisir de se dégourdir un peu les méninges entre deux parties de beat-them-all endiablées ? Les éditeurs l'ont compris et proposent désormais leurs grands classiques sur consoles, même si cette démarche reste encore un peu marginale. Il faut dire que l'étiquette "action", avec son cortège de graphisme, d'animation et de bruitages éblouissants colle encore aux consoles.

Agencées dans un but arcade presque exclusif, avec de nombreux coprocesseurs spécialisés dédiés au son et à l'image, les consoles sont tout à fait capables de travailler de manière plus classique et de mettre vraiment à profit leur processeur principal. Evidemment, pour épater les amis, on sortira plus facilement Street Fighter II ou Sonic II. Mais il serait dommage de limiter ainsi nos chères machines, d'autant que les cartouches proposées sont d'un bon niveau et d'un prix raisonnable. De plus, tout le monde ne dispose pas d'un ordinateur complémentaire pour avoir accès à ce type de jeu.

Dragon's Eye comblera l'amateur de jeux orientaux, qui retrouvera avec plaisir son mah-jong, ainsi qu'une variante moins connue mais tout aussi originale. L'Othello ne peut pas être conseillé à des joueurs "professionnels", mais il suffira au joueur occasionnel, qui trouvera là une raison supplémentaire d'emporter sa chère console en vacances.

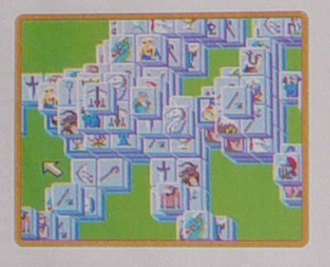
Après la Game Boy, Chessmaster investit la Game Gear. Ce programme est vraiment étonnant de puissance et de diversité. Cette cartouche dépasse en qualité les ordinateurs d'échecs de voyage, pour un prix bien inférieur, à condition de détenir déjà la console. On se demande par quel prodige les programmeurs sont parvenus à faire tenir autant de fonctions dans une si petite cartouche.

Jacques Harbonn

DRAGON'S EYE

Megadrive

Intérêt	15
Graphisme	18
Animation	10
Bruitages	17
Prix	D



Cette cartouche vous propose deux variantes du mah-jong, ce jeu de réflexion fort prisé en Asie. La première variante, Shangai, est déjà bien connue des possesseurs de micros et de Lynx. Il s'agit de nettoyer intégralement chaque tableau en appariant les tuiles identiques. Ces tuiles ne sont pas disposées à plat mais en de savantes figures de pyramides qui compliquent le problème. Dans la seconde variante, Dragon, vous affrontez le programme. Un duel va opposer maître et disciple, chacun tentant de bloquer l'autre tout en marquant le plus de points.

L'AVIS DE CONSOLES+. La coexistence de deux types de jeu rallonge d'autant la durée de vie de la cartouche. Les 13 figures de Shangai, à vaincre successivement pour remporter le tournoi, constituent un challenge digne des meilleurs. Il est cependant regrettable que les programmeurs n'aient pas juger bon d'inclure une sauvegarde par codes, ce qui aurait évité de toujours recommencer au début. Le Dragon est tout à fait original mais le programme se révèle assez faible, et se fera battre assez vite par un disciple un peu réfléchi.

GRAPHISME. Les tuiles mah-jong évoquent l'ivoire le plus précieux et les tuiles fantaisie sont bien lisibles.

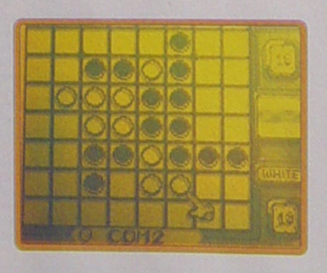
ANIMATION. Les quelques petites animations apportent un peu de vie à ce jeu statique.

BRUITAGES. Les jolies musiques exotiques complètent l'ambiance de façon agréable (cartouche Home Data).

OTHELLO

Game Boy

Intérêt	16
Graphisme	13
Animation	-
Bruitages	15
Prix	C



Othello est un jeu de réflexion qui a eu son heure de gloire sur plateau au début du siècle. L'informatique l'a sorti de la torpeur où il stagnait, ce type de jeu convenant très bien aux capacités de calcul des ordinateurs. L'un des points caractéristiques de ce jeu est que, contrairement aux autres grands classiques (échecs et dames, par exemple), il est très difficile de prévoir l'issue d'une partie, les retournements de situation étant monnaie courante.

L'AVIS DE CONSOLES+. La Game Boy élargit l'éventail de ses jeux de réflexion avec ce grand classique. Les options de jeu sont assez diversifiées et la représentation très claire, ce qui est capital pour ce type de jeu. En revanche, on pourra regretter les temps de réflexion un peu trop longs et la force médiocre du programme. C'est d'autant plus étonnant que les algorithmes de calcul sont déjà bien éprouvés sur d'autres machines, pas plus puissantes, avec des résultats bien supérieurs. Peut-être est-ce un choix de l'éditeur, qui n'aurait pas voulu faire fuir les plus jeunes par un programme trop puissant?

GRAPHISME. Ils sont simples mais parfaitement lisibles, ce qui est finalement le principal.

ANIMATION. Il n'y a pas de réelle animation, ce qui ne nuit en rien à la qualité du programme.

BRUITAGES. La musique entraînante vous accompagnera tout au long des parties (cartouche Tsukuda).

THE CHESSMASTER

Game Gear

Intérêt	19
Graphisme	16
Animation	15
Bruitages	13
Prix	C



Cette cartouche est identique à celle de la Game Boy et se situe en force entre les versions 2000 et 2100 des logiciels micro. Les options de jeu sont d'une très grande variété: retour arrière sans limitation, choix du camp et de l'orientation de l'échiquier, jeu en aveugle, mode professeur, établissement d'une position pour les problèmes et recherche de mat, évaluation des positions avec affichage de la ligne de recherche du programme, etc.

L'AVIS DE CONSOLES+. Etonnant tout ce qu'on a pu inclure dans une si petite cartouche! L'éventail très large des options permet de s'adapter à tous les styles de jeu. Sans être du niveau de ses confrères sur micro (Grandmaster Chess, par exemple), le programme joue très correctement et surprendra plus d'un joueur correct pensant pouvoir le battre sans coup férir. Les graphismes lisibles facilitent le jeu, tout comme l'ergonomie excellente. Une cartouche qui doit faire partie de votre ludothèque.

GRAPHISME. Les pièces sont bien reproduites et parfaitement lisibles. L'absence de mode 3D n'est pas un handicap, cette représentation risquant d'être très confuse sur une console portable.

ANIMATION. La main qui prend et déplace vos pièces réagit bien au joypad.

BRUITAGES. Chacun des coups est souligné par un commentaire digitalisé, toujours étonnant sur une portable (cartouche Software Toolworks).

COMANCHE™

l'ultime hélicoptère du 21ème siècle

NOVA LOGIC

MAXIMUM COMANCHE™ OVERKILL™







Des graphismes 500 fois plus détaillés, une vitesse sans précédent, des animations cinématiques et une action à couper le souffle encore jamais expérimentée dans le monde de la micro.

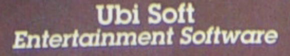
Piquez à partir de montagnes et foncez à travers les canyons dans la seule simulation qui vous permet de voler sous tous les angles sur un terrain authentique à la vitesse de l'éclair.

Des graphismes fabuleux et un pilotage en temps réel à partir de véritables données de cartes. Un contrôle hyper rapide de votre hélicoptère.

"La qualité du détail et le réalisme sont saisissants." JOYSTICK

"Le meilleur simulateur de vol jamais conçu sur ordinateur." GEN 4

"Le simulateur d'hélicoptère le plus souple et le plus beau à ce jour." TILT



28, rue Armand Carrel
93100 Montreuil sous Bois
Tél : 48.57.65.52

Si l'année 1992 a été moins riche en jeux de réflexion que la précédente, les joueurs d'échecs ont été à l'honneur avec trois programmes tous plus performants les uns que les autres. Le maître jeu est désormais fort bien représenté sur nos micro-ordinateurs et l'achat d'une machine d'échecs dédiée ne se justifie plus guère, pour qui dispose d'un PC puissant tout au moins. Le mah-jong a fait lui aussi une apparition remarquée avec une nouvelle variante, bien différente de Shangai.

Le grand événement dans le domaine des jeux de réflexion reste sans conteste la sortie de trois grands programmes d'échecs à quelques mois d'intervalle. Pendant des années, l'objectif des programmeurs d'échecs a été de renforcer le niveau de leur progéniture, qui se montrait souvent d'une faiblesse insigne en jeu positionnel et en fin de partie, quand elle ne violait pas les règles! Puis les programmeurs se sont attachés à tirer parti de la versatilité de l'ordinateur pour offrir des options toujours plus diversifiées, laissant souvent sur place les ordinateurs d'échecs dédiés. Les trois petits derniers — et Grandmaster Chess, tout particulièrement — offrent désormais quasiment tout ce dont on peut rêver: des graphismes soignés, des options pour tout type de jeu, de grandes facilités, une estimation de votre niveau et une force de jeu modulable capable tout aussi bien de mettre à mal un fort joueur de club que de rester accessible à un débutant.

Castle of Dr. Brain est un essai original de logiciel semi-éducatif présenté sur le thème du jeu. Essai réussi, qui donnera lieu à une suite, Isle of Dr. Brain qui ne devrait plus trop tarder. Le jeu de mah-jong pourrait bien passionner nos foyers occidentaux comme il le fait en Asie. Boston Bomb Club, Stratego et The Amazing Spiderman, s'ils ne peuvent pas prétendre au même niveau, restent originaux.

Jacques Harbonn

CASTLE OF DR. BRAIN

PC, Amiga

Intérêt	14
Graphisme	17
Animation	10
Bruitages	15
Prix	D

Intérêt sur autre machine
Amiga : 14



Sous le couvert d'un jeu d'aventure, Castle of Dr. Brain cache en fait un jeu de réflexion semi-éducatif. Il vous invite à résoudre une série d'énigmes diverses: taquin, jeu du pendu, labyrinthe en 3D, jeu de logique mathématique, épreuves linguistiques (mots cachés, décryptage de messages, en anglais malheureusement), etc. Ce n'est qu'au bout de ce tortueux parcours que vous pourrez enfin rejoindre le Dr. Brain dans son laboratoire.

L'AVIS DE TILT. Loin d'être fastidieux, ce jeu est tout à fait prenant. La réflexion est joliment enrobée dans une sauce aventure et une réalisation graphique de haut niveau qui donnent tout son cachet au programme. La diversité des épreuves et la possibilité de choisir son niveau permettra à chacun d'y trouver so[n] compte. Un jeu vraiment original, ce qui n'e[st] pas si courant.

GRAPHISME. Les images MCGA en 25[6] couleurs sont réussies et sont emprein[tes] chacune d'une ambiance particulière. Les 3[2] couleurs de la version Amiga sont moi[ns] éclatantes mais restent d'un excellent niveau.

ANIMATION. En dehors de la présentatio[n] amusante à souhait, le jeu ne fait qu'un usa[ge] très limité des animations. Cela ne n[uit] cependant en rien à l'intérêt de jeu.

BRUITAGES. Chaque scène est agrément[ée] de sa musique propre, bien choisie. E[n] revanche, les bruitages d'action restent un pe[u] trop discrets (disquettes Sierra).

STRATEGO

Amiga, Atari ST

Intérêt	14
Graphisme	11
Animation	-
Bruitages	8
Prix	C

Intérêt sur autre machine
Atari ST : 14

Ce logiciel n'est autre que l'adaptation micro du jeu de plateau à succès. Vous devrez capturer le drapeau ennemi en utilisant au mieux votre armée, composée d'unités aux capacités très diverses. Même les pièces les plus fortes ont un point faible et vous devrez donc prendre garde dans l'appariement des combats. Bien entendu, l'adversaire dispose de la même variété. Si la position des pièces ennemies est connue, en revanche leur type reste caché jusqu'au combat. Il faudra donc vous souvenir de la pièce si elle survit, mais aussi déduire la force des pièces cachées en vous basant sur les déplacements du programme.

L'AVIS DE TILT. Cette adaptation est agréable et manquait jusqu'à présent sur nos micros. Le programme dispose de qua[tre] niveaux et joue déjà très correctement dès l[e] niveau 2. Diverses facilités sont prodiguée[s] sélection du plateau de jeu ou des pièces, reto[ur] arrière sans restriction, placement des pièces a[u] départ…

GRAPHISME. Les décors sont clairs mais n[e] brillent pas par leur esthétique. Un peu d'orig[i]nalité n'aurait nui en rien au programme.

ANIMATION. Elle est quasi absente du jeu, s[e] limitant au glissement des pièces et à un cycl[e] de couleurs reproduisant la mouvance de l'ea[u].

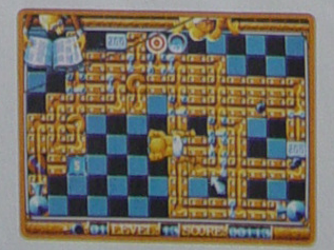
BRUITAGES. Là encore, pas de quoi s'ex[ta]sier. Mais l'intérêt d'un jeu de réflexio[n-]stratégie ne réside heureusement pas dans ce[t] aspect (disquettes Accolade).

BOSTON BOMB CLUB

Amiga, PC

Intérêt	14
Graphisme	14
Animation	12
Bruitages	11
Prix	C

Intérêt sur autre machine
PC : 14



Boston Bomb Club est un jeu de réflexion mêlé d'action pour le moins original. Dans ce club farfelu, la grande distraction du moment est de déplacer une bombe sur un circuit plus ou moins complexe. Le but est de la conduire à bon port avant qu'elle n'explose, en agissant sur les aiguillages, les taquets de blocage, les tremplins et autres éléments.

L'AVIS DE TILT. Ce jeu saura vous séduire par son originalité. Les membres du club mettent en permanence leur grain de sel. S'ils fournissent parfois des bonus, ils ne se gênent pas pour bouleverser la position des pièces mobiles ou lire tout simplement par-dessus le plateau de jeu! La jouabilité est parfaite et la progression de difficulté bien menée. La sélection de la difficulté (mèche plus ou moi[ns] longue, interventions multipliées des membr[es)] permet d'adapter le jeu à la force de chac[un]. L'humour est omniprésent et vous verrez mê[me] le Game Over vous tirer son chapeau.

GRAPHISME. Les petites vignettes du déc[or] et la diversité graphique des membres du cl[ub] rehaussent l'aspect un peu austère du plateau [de] jeu, qui reste cependant très lisible.

ANIMATION. Les quelques animations so[nt] bien rendues mais n'ont pas dû poser trop d[e] problèmes aux programmeurs!

BRUITAGES. Quelques bruitages souligne[nt] certaines actions, mais le plus souvent vo[us] pourrez réfléchir dans le calme (disquett[es] Silmarils).

WORLD CLASS CHESS

PC

Intérêt	18
Graphisme	13
Animation	13
Bruitages	14
Prix	D



World Class Chess n'est autre que la version 5 de Sargon, le célèbre logiciel d'échecs programmé par le non moins célèbre couple Spracklen qui a donné ses lettres de noblesse au jeu d'échecs sur ordinateur.

L'AVIS DE TILT. Cette dernière version de Sargon s'est mise au goût du jour. Ainsi le mode de visualisation 2D est complété d'un mode 3D qui manque malheureusement de lisibilité. Les options sont assez complètes, avec un système de retour arrière agréable par choix direct sur liste. World Class Chess, d'une force redoutable, sait se mettre au niveau des débutants même s'il fait moins bien dans ce domaine que le génial Grandmaster Chess. Il conserve cependant un atout de choix: les parties commentées vous expliquent clairement (et en français) l'inutilité de tel ou tel coup.

GRAPHISME. Le mode 3D est assez joli mais souffre de quelques problèmes de lisibilité pour les pièces en file indienne. Les trois échiquiers et trois jeux de pièces apportent une certaine variété mais restent en deçà de ce que l'on peut offrir en 256 couleurs.

ANIMATION. Les mains humaines et robotisées qui déplacent les pièces font preuve d'une certaine originalité mais ralentissent sérieusement le jeu sur des machines peu puissantes.

BRUITAGES. Les musiques AdLib de présentation sont agréables et peuvent aussi accompagner chaque coup. Il n'y a pas de synthèse vocale (disquettes Activision).

THE CHESSMASTER 3000

PC, PC CD-ROM

Intérêt	18
Graphisme	16
Animation	-
Bruitages	11
Prix	D

Intérêt sur autre machine
CD-ROM : 18



Cette version 3000 de Chessmaster se place d'emblée au niveau des meilleurs jeux d'échecs. Les options sont d'une rare diversité: mode 2 ou 3D, retour arrière sans limitation, jeu en aveugle, affichage de la réflexion du programme, personnalisation de l'adversaire (importance de chaque pièce, style de jeu, vision du jeu), et bien d'autres choses encore.

L'AVIS DE TILT. L'amélioration du programme en terme de puissance est tout à fait réelle, le programme étant capable de redoutables combinaisons en milieu de partie, tout en conservant un niveau stratégique acceptable et des fins de partie plus qu'honorables. Le système de personnalisation de l'adversaire est tout simplement génial et diversifie vraiment les lignes du programme. The Chessmaster 3000 se montre aussi un professeur zélé, conseillant le débutant pour un coup, mais lui offrant aussi la visualisation des pièces en prise et de la couverture de terrain.

GRAPHISME. Les jeux de pièces, tout comme les échiquiers, sont bien travaillés. Le relief du mode 3D est bien rendu, mais on peut regretter l'impossibilité de choisir son angle d'observation (sauf sur CD-ROM).

ANIMATION. Tout se limite au glissement des pièces.

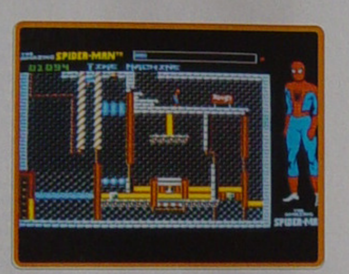
BRUITAGES. Les bruitages ne sont pas le point fort du programme, excepté dans sa version CD-ROM, beaucoup plus riche à ce niveau (disquettes Mindscape).

THE AMAZING SPIDERMAN

PC, Amiga

Intérêt	15
Graphisme	13
Animation	14
Bruitages	13
Prix	C

Intérêt sur autre machine
Amiga : 15



Sous des dehors de jeu d'action, The Amazing Spiderman cache en fait un jeu de réflexion de bon niveau, qui mettra votre sagacité à rude épreuve. Pour progresser, il faut jouer avec toute une série d'interrupteurs, qui interfèrent les uns avec les autres. Certains sont d'accès bien difficile et demanderont une bonne exploration préalable.

L'AVIS DE TILT. Empire a choisi de privilégier le côté réflexion pour cette adaptation micro de ce grand classique de la BD. On ne peut que lui donner raison car le programme est vraiment prenant. Les casse-tête deviennent de plus en plus ardus à mesure de la progression mais font toujours preuve d'une grande logique. L'aspect aventure n'est pas oublié, le monde à découvrir étant particulièrement vaste. En dépit de la réalisation moyenne, on se laisse prendre au jeu, voulant aller toujours un peu plus loin.

GRAPHISME. Les décors sont assez sommaires et les sprites très petits. En revanche, l'apparition progressive du squelette du héros à chaque mauvais coup apporte une certaine touche d'originalité.

ANIMATION. L'animation de l'homme-araignée reste très suggestive en dépit de la petite taille du sprite. Il faut le voir se balancer au bout de son fil, ramper au plafond, etc. La démarche des ennemis manque de variété.

BRUITAGES. Les bruitages sont rares mais la musique correcte n'impose pas de couper le son (disquettes Empire).

HONG KONG MAHJONG PRO

PC

Intérêt	16
Graphisme	16
Animation	12
Bruitages	15
Prix	C



Le mah-jong est un jeu de réflexion très prisé des Asiatiques. Il s'apparente par certains côtés au rami, avec toutefois des règles bien plus complexes. Ici, ce sont des dominos aux nombreux symboles (chiffres, bambous, balles, vents, fleurs, dragons) qui sont mis à profit pour jouer. Le but est de réussir l'une des trois figures (Chow, Pong ou Kong). Et vos trois adversaires ne vont pas se gêner pour vous mettre des bâtons dans les roues.

L'AVIS DE TILT. Cette variante de mah-jong (qui n'a que bien peu de rapport avec celle de Shangai) est très prenante. Electronic Arts est parvenu à rendre l'atmosphère des parties endiablées. La qualité de la réalisation graphique (splendides images SVGA) et de la bande-son n'y est pas étrangère. Mais le programme se montre aussi un adversaire redoutable, capable de gérer de savants blocages tout en complétant sa main. Ne lancez pas ce programme, sinon l'enfer du jeu pourrait bien vous happer!

GRAPHISME. Les images SVGA des décors sont magnifiques mais malheureusement peu nombreuses. Les portraits digitalisés et les dominos sont superbement reproduits.

ANIMATION. Les animations restent très rares, mais cela ne pose aucun problème dans ce type de jeu.

BRUITAGES. Les mélodies orientales vous mettront dans l'ambiance et les voix digitalisées apporteront un peu de vie à ce jeu statique (disquettes Electronic Arts).

GRANDMASTER CHESS

PC

Intérêt	19
Graphisme	18
Animation	-
Bruitages	14
Prix	D



Nouveau venu dans le domaine fermé des jeux d'échecs de haut niveau, ce programme s'arroge d'emblée la première place. A côté des options habituelles, il en offre d'autres qui le sont beaucoup moins: mode SVGA, évaluation de votre niveau ELO en situation réelle (partie) et non par l'analyse de problèmes, moins fiable, et surtout paramétrage de la difficulté indépendamment du temps de réflexion du programme.

L'AVIS DE TILT. S'il offre moins d'options que World Class Chess et surtout Chessmaster 3000, dans tous les autres domaines, ce programme les surclasse brillamment. Le mode SVGA, combiné à une perspective étudiée, permet enfin de jouer réellement sur le plateau 3D. Le programme est d'une force peu commune, en particulier pour les combinaisons complexes de milieu de partie, tout en démontrant aussi son savoir dans le jeu positionnel ou les fins de partie. Mais il sait se mettre aussi au niveau du parfait débutant, sans pour cela jouer idiot. Un grand programme.

GRAPHISME. L'apport du SVGA est capital pour la représentation 3D. Les jeux de pièces complémentaires sont vraiment magnifiques.

ANIMATION. Ce n'est pas Battle Chess mais un vrai jeu d'échecs! Ici, rien ne viendra distraire votre réflexion.

BRUITAGES. Les digitalisations vocales sont parfaites et variées et une excellente musique peut accompagner votre cogitation (disquettes Accolade).

Simulateurs de vol Micro

La simulation se porte bien, merci, et de grands logiciels comme Aces of the Pacific ou Falcon 3.0 s'apprêtent déjà à céder la place à la nouvelle vague résolument tournée vers la réalité virtuelle. Les logiciels de demain prendront appui sur les dernières technologies, CD-ROM en tête. C'est donc un ciel clair et dégagé que nous promet la météo de la simulation. Dommage cependant que le joueur soit obligé d'acquérir des machines de plus en plus puissantes (donc chères) pour suivre le mouvement.

Cette année, l'actualité faisait un pont d'or aux éditeurs de simulateurs de vol qui, pour la plupart, sautaient sur l'occasion de produire des disquettes de scénarios estampillées "Desert Storm", certaines se payant le luxe d'être de très bonne qualité. Cette adéquation entre la une des journaux et l'édition de jeux poussait certains à dire que nous assistions à un phénomène de mode. Grossière erreur! C'était ne pas tenir compte de la lame de fond déferlant maintenant depuis deux ans, gonflée par la montée en puissance logarithmique des PC, et malmenant sérieusement l'Amiga et le ST. Au moment où j'écris ces lignes, l'horizon de la simulation est illuminé par les annonces de produits tels que F-15 Strike Eagle III, Harrier Jump Jet, AV8B ou Comanche. Cela dit, tout n'est pas rose au royaume de la simulation. En premier lieu, les programmeurs pourraient optimiser un peu leurs routines plutôt que de se reposer sur des configurations invraisemblables. Ensuite, le prix des programmes est encore et toujours prohibitif pour beaucoup d'entre nous. Enfin, malgré la loi, les manuels sont encore trop rarement traduits, provoquant des migraines dans les milieux anglophobes. Et l'avenir, dans tout ça? Il appartient vraisemblablement au CD-ROM, mais c'est une autre histoire. Bon vol à tous pour une nouvelle année de simulation.

Piotr Korolev

ACES OF THE PACIFIC

PC

Intérêt	17
Graphisme	18
Animation	17
Bruitages	18
Prix	E



Un simulateur de vol difficile pour une reconstitution somptueuse de la guerre du Pacifique. Magnifique et quasi exhaustif, il satisfera les plus exigeants mais découragera les débutants. Aces of the Pacific constitue l'une des acquisitions indispensables de cette année de simulation.

L'AVIS DE TILT. Vous pourrez être américain ou japonais, de l'armée de l'air ou de l'aéronavale, en mission de bombardement, de soutien, de suprématie aérienne ou de couverture. Avec Aces of the Pacific, Dynamix signe une des grandes simulations de l'année pour laquelle seule l'odeur de l'huile qui chauffe manque pour parfaire le réalisme. Tant historiquement que techniquement, le jeu est réussi, même s'il demande une machine puissante et une connaissance des simulateurs.

GRAPHISME. L'extraordinaire rendu des détails rapproche Aces de Secret Weapons. Les décors, s'ils restent encore très simplifiés n'en permettent pas moins un bon rendu à l'environnement et contribuent au réalisme du jeu.

ANIMATION. Elle vous demandera, pour être parfaitement fluide, un 386 rapide ou même un 486. Sinon, gare aux effets stroboscopiques!

BRUITAGES. Au contact d'un appareil ennemi, vous entendrez le ronronnement de son moteur avant le staccato de sa mitrailleuse... (disquettes Dynamix).

AIRBUS A320

Amiga, ST

Intérêt	13
Graphisme	12
Animation	14
Bruitages	15
Prix	D

Intérêt sur autre machine
ST: 13



Une tentative, malheureusement un peu ratée, de concurrencer le maître, Flight Simulator. Si la simulation est assez réaliste, la réalisation est trop pauvre pour maintenir le joueur devant son micro.

L'AVIS DE TILT. Le principal défaut d'Airbus A320 tient à la difficulté de son maniement. Soit vous laissez faire le pilote automatique et le jeu perd tout son intérêt, soit vous volez en manuel et maintenir l'assiette constitue alors un tour de force. En fait, A320 vous permettra de vous faire une bonne idée du vol aux instruments, l'accent ayant été mis sur l'utilisation de l'avionique et sur la fidélité de celle-ci par rapport à la réalité. Pour les pros du manche, les atterrissages en manuel constitueront une épreuve que seules des heures de pratique et un peu de chance permettront de franchir sans pulvériser son appareil sur la piste. En résumé, Airbus A320 peut se révéler être un bon choix pour les professionnels du manche à balai.

GRAPHISME. Nettement trop succincts, ils évoquent ceux de Flight Simulator (qui ne sont pas une référence...).

ANIMATION. L'animation n'a pas de mal à être bonne étant donné le nombre d'objets à animer...

BRUITAGES. Les bruitages sont bons et assez réalistes. Ils peuvent éventuellement apporter une aide appréciable au pilote (disquettes Thalion).

B-17 FLYING FORTRESS

PC

Intérêt	17
Graphisme	17
Animation	15
Bruitages	14
Prix	C



Une simulation complexe, mais complète et facile à utiliser. Si une phase de jeu vous gêne, confiez-la à l'ordinateur. Vous aurez toujours le temps d'apprendre les rudiments de l'aéronautique plus tard. Sinon, vous pourrez apprécier le sens du détail historique, qualité principale des produits Microprose.

L'AVIS DE TILT. B-17 vous permet de prendre la place d'un équipage d'une de ces forteresses volantes qui ont terrorisé l'Allemagne nazie lors de la Seconde Guerre. Vous n'aurez pas besoin de vous occuper tout le temps du manche. En revanche, il vous faudra apprendre chacune des tâches des différents hommes d'équipage: navigation, communications, bombardement (Norden), mitraillage de chasseurs ennemis... Un jeu vraiment très représentatif de la nouvelle lignée des simulateurs: réaliste tout en restant ludique.

GRAPHISME. Le tableau de bord du B-17 est très fidèlement reproduit. La vue en écorché de l'appareil permet de bien visualiser l'équipage. La 3D des paysages et des autres appareils perd son caractère anguleux. Encore quelques efforts et l'on pourra s'y croire.

ANIMATION. Les petites configurations lentes (286 16 MHz) ne vous permettront pas de profiter de l'animation réussie de ce jeu.

BRUITAGES. Réalistes et bien rendus pourvu que votre PC soit doté d'une carte son (disquettes Microprose).

BIRDS OF PREY

Amiga, PC

Intérêt	17
Graphisme	13
Animation	12
Bruitages	18
Prix	C

Intérêt sur autre machine
PC:16



Bon simulateur sur Amiga, Birds of Prey est dépassé par la concurrence sur PC. Ceux que l'aviation militaire passionne seront cependant heureux de l'éventail impressionnant d'appareils proposés.

L'AVIS DE TILT. A l'opposé de Chuck Yeager Air Combat, Birds of Prey ne privilégie en aucun cas le côté arcade du combat aérien. Au contraire, ses missions sont beaucoup plus axées sur la préparation et la bonne utilisation des instruments de bord et de l'armement. Pas de scrolling époustouflant ou de zoom infernal, juste un rendu fidèle des différentes opérations permettant de remplir avec succès une mission. Les amateurs d'action seront déçus mais les amoureux des beaux avions y trouveront leur compte. D'un abord très difficile (le premier combat se livre contre les touches de fonction!), Birds of Prey mérite cependant que l'on s'accroche.

GRAPHISME. Les graphistes ne se sont vraiment pas foulés! Les décors externes sont réduits à leur plus simple expression et les appareils ennemis vraiment trop stylisés.

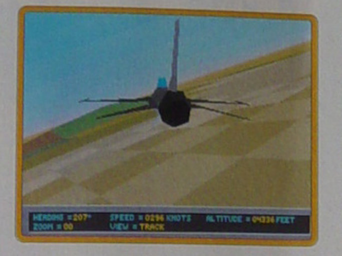
ANIMATION. Elle est loin de constituer le point fort du jeu. Toutefois, elle n'est pas, comme pour Yeager, un élément primordial.

BRUITAGES. La bande-son a été particulièrement soignée: souffle des réacteurs, bien sûr, mais aussi missiles et explosions, alertes sonores et sifflement de l'air (disquettes Electronic Arts).

FALCON 3.0

PC

Intérêt	18
Graphisme	15
Animation	16
Bruitages	12
Prix	E



Une version de plus pour un vieux (mais bon) simulateur? Pas du tout! La version 3.0 offre une modélisation de F-16 et de son univers particulièrement réussie, jusqu'à donner un avant-goût de réalité virtuelle.

L'AVIS DE TILT. Des graphismes et une animation juste honnêtes, des bruitages insuffisants, de nombreux bugs. De quoi condamner cette version, me direz-vous? Et pourtant, non! Malgré ces défauts (les bugs ont d'ailleurs disparu dans une nouvelle version 3.0c), Falcon est une simulation fascinante. Elle rend parfaitement justice à l'un des appareils les plus racés qui aient jamais pris l'air. Elle entraîne le joueur dans un univers inventé mais cohérent, où chaque détail contribue à renforcer cette schizophrénique mais incroyable impression de voler à 30 000 pieds au-dessus de l'Iraq. Un grand logiciel.

GRAPHISME. Si les écrans de présentation sont vraiment superbes, le jeu n'introduit aucun concept graphique révolutionnaire. Pourtant, vous pouvez choisir n'importe quel détail au sol et le zoomer car il possède sa propre existence 3D.

ANIMATION. Fluide et belle sur 386. Au-dessous, cela se gâte...

BRUITAGES. La musique est sympa mais n'a rien d'exceptionnel. Les bruitages, eux, sont carrément faibles. Dommage (disquettes Spectrum Holobyte).

HEROES OF THE 357TH

PC

Intérêt	16
Graphisme	14
Animation	15
Bruitages	14
Prix	D



Un logiciel surprenant, qui simule moins le vol d'un P-51 Mustang que les combats que ce dernier livra dans les cieux européens. Très spectaculaire, il s'avère cependant moins ludique que ses concurrents.

L'AVIS DE TILT. Heroes fait partie de ces logiciels dont on attend beaucoup et qui déçoivent un peu. Les previews que nous avions pu en voir laissaient présager une animation superbe. En fait, à moins de posséder un 486, vous aurez du mal à contrôler votre Mustang. Le propos du jeu (une escadrille de la RAF entre 1942 et 1944) promettait des scénarios riches. Le jeu ne propose en réalité rien de bien nouveau. Pourtant, Heroes est loin d'être mauvais. Simplement, il faut le prendre pour ce qu'il est, c'est-à-dire un simulateur de combats aériens et d'attaques au sol, privilégiant l'action. Et, dans son genre, il est plutôt bon, même si les puristes n'y trouveront pas leur compte.

GRAPHISME. Votre Mustang est magnifique mais les décors sont vraiment très uniformes. A moins de poser le train d'atterrissage dessus, les cibles ne sont pas reconnaissables.

ANIMATION. Avec un processeur lent, les mouvements syncopés de votre Mustang le rendront incontrôlable.

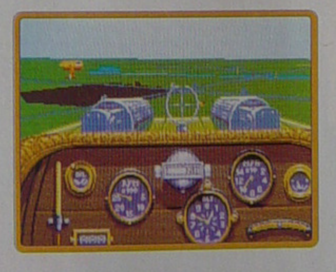
BRUITAGES. Peu exceptionnelle, la bande-son incorpore le minimum de bruitages. C'est pourtant suffisant (disquettes Electronic Arts).

KNIGHTS OF THE SKY

ST, Amiga, PC

Intérêt	15
Graphisme	16
Animation	14
Bruitages	14
Prix	C

Intérêt sur autres machines
Amiga:16 PC:16



L'odeur d'huile brûlée, le moteur Bentley ou Mercedes qui cogne, la montée en palier sous peine de décrocher, Knights of the Sky vous changera des simulations de chasseurs hyper-sophistiqués en vous confiant le manche à balai d'un coucou de la... Première Guerre mondiale.

L'AVIS DE TILT. Votre premier ennemi, c'est la machine rétive, poussive et cacochyme que vous devez pourtant amener dans le 6 heures de votre adversaire et y maintenir suffisamment longtemps pour ajuster le tir de votre mitrailleuse. A condition d'avoir réussi à trouver le Spad adverse, car vous ne disposerez d'aucun radar pour le repérer! Une simulation amusante et bien réalisée pour acquérir certaines bases du combat aérien et revivre les poursuites héroïques des premiers temps de l'aviation.

GRAPHISME. Des paysages bien modelés, aux couleurs certes parfois surprenantes mais donnant une bonne impression de relief. Quant aux appareils, on les reconnaît au premier coup d'œil.

ANIMATION. L'Atari ST se tire très bien de sa mission: le vol est souple et l'horizon bascule facilement quand vous appuyez sur le manche.

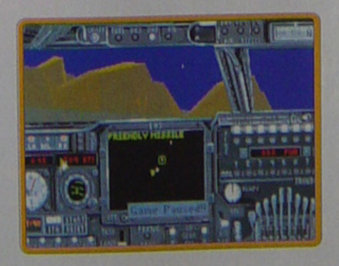
BRUITAGES. Simple mais efficace, le bruitage des moteurs est tout à fait en adéquation avec les appareils que l'on pilote (disquettes Microprose).

MEGAFORTRESS

Amiga, PC

Intérêt	16
Graphisme	15
Animation	12
Bruitages	13
Prix	C

Intérêt sur autre machine
PC:16



Loin de la griserie de la vitesse des chasseurs, Megafortress vous invite à prendre les commandes de tous les postes d'un bombardier B-52. Le "fun" laisse ici la place à la simulation pure et dure. Un jeu qui a parfaitement réussi son passage du PC à l'Amiga, ce qui constitue un événement assez rare pour être signalé.

L'AVIS DE TILT. La grande originalité de ce simulateur de bombardier, à l'instar de B-17 Flying Fortress, réside dans le fait que vous contrôlez intégralement l'appareil, du pilote à l'officier chargé des armes. Cela en fait un jeu difficile à prendre en main, ce qui rebutera peut-être certains joueurs. Les autres apprendront à établir un plan de vol, à manier les contre-mesures électroniques et à utiliser les différents missiles du monstre aux huit réacteurs. Une simulation fidèle mais complexe qui passionnera les amateurs du genre, d'autant que ce dernier est bien peu représenté sur cette machine.

GRAPHISME. Les tableaux de bord sont d'une grande richesse (certains diront même trop riches!). Les décors extérieurs sont, en revanche, très dépouillés, hormis les cibles, assez bien rendues.

ANIMATION. Un peu lente mais acceptable au regard du nombre de facteurs pris en compte.

BRUITAGES. Les bruitages, bien que discrets, sont fidèles et contribuent bien à l'ambiance (disquettes Mindscape).

MIG-29M SUPERFULCRUM

Amiga, PC

Intérêt	6
Graphisme	12
Animation	14
Bruitages	13
Prix	C

Intérêt sur autre machine

PC: 8



Nous n'avions pas été convaincus par la première version de ce simulateur de vol. Les programmeurs ont pensé qu'une nouvelle version s'imposait. Ils doivent être les seuls à le croire...

L'AVIS DE TILT. Le Fulcrum est un avion magnifique. Doté de commandes électriques, le dernier modèle constitue un chef-d'œuvre aéronautique que l'ex-URSS est en train de brader sur les marchés d'armes du monde entier. Malheureusement pour les joueurs, l'équivalent micro-informatique du bijou du laboratoire Mikoyan-Gourevitch est bien loin de valoir son modèle: aucune originalité, aucune préparation de mission, pas de mode carte, pas de vol en formation, peu d'éléments au sol. Pourquoi les programmeurs de chez Domark se sont-ils entêtés à vouloir produire cette seconde version, aussi peu réussie que la précédente? Ils n'ont réussi qu'à se discréditer auprès des connaisseurs... Si vous voulez vraiment voler sur un appareil russe, autant vous procurer le vieux mais néanmoins bon Su25 Stormovik d'Electronic Arts.

GRAPHISME. Même si le tableau de bord est un peu sommaire, les graphismes ne sont pas mauvais. Malheureusement, ils n'ont pas grand-chose d'intéressant à représenter.

ANIMATION. Correctement fluide pour un vol sans à-coup et passablement soporifique.

BRUITAGES. Ils sont honnêtes, sans plus (disquettes Domark).

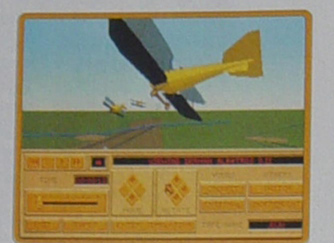
RED BARON

Amiga, PC

Intérêt	5
Graphisme	17
Animation	1
Bruitages	10
Prix	C

Intérêt sur autre machine

PC: 17



Sur PC, ce simulateur nous avait enthousiasmés. Sa version Amiga est aussi bonne, sauf sur un point: l'animation. Catastrophe! Cette dernière, totalement ratée, ruine complètement un jeu qui avait pourtant toutes les chances de devenir un hit sur Amiga.

L'AVIS DE TILT. Supérieure à Knights of the Sky, la version PC avait tout pour plaire. Et Red Baron sur Amiga la suit en bien des points. Les missions sont plus nombreuses et plus variées et le programme dispose d'une fonction magnétoscope permettant de revisionner une action. La seule différence entre PC et Amiga tient à la vitesse d'exécution. A moins de posséder un Amiga 3000 ou une carte accélératrice, votre coucou va battre des records de lenteur et vous serez vite exaspéré par cette animation épouvantable, enlevant tout intérêt au jeu.

GRAPHISME. Les graphismes 3D sont superbement travaillés et tout aussi bien coloriés. Les présentations d'avions sont carrément instructives.

ANIMATION. Comment a-t-on pu trahir un si bon logiciel en lui infligeant une animation aussi déplorable? A moins de posséder une machine surpuissante (3000 ou carte accélératrice), le logiciel ne vaut carrément pas grand-chose.

BRUITAGES. Les bruitages de moteur sont discrets et les bruits de tir plus encore (disquettes Dynamix).

NOUVEAUX APPAREILS POUR SWOTL

PC

Intérêt	15
Graphisme	18
Animation	16
Bruitages	18
Prix	B (chacun)



Secret Weapons of the Luftwaffe (SWOTL) s'enrichit de cinq nouvelles machines. Lucasarts fait preuve une nouvelle fois de son talent, même si les choix des différents appareils s'avèrent parfois curieux.

L'AVIS DE TILT. Deux avions alliés (les Lightning P-38 et Shooting Star P-80) et trois avions de l'Axe (les Heinkel 126 et 162 et le curieux Dornier 335) viennent compléter la liste pourtant importante des appareils des deux camps déjà proposée par Secret Weapons of the Luftwaffe. La qualité de la réalisation est toujours aussi excellente et ces addenda viendront se greffer de façon transparente à l'inventaire de vos forces. Cependant, on peut s'interroger sur l'intérêt ludique de tels ajouts qui n'intéresseront vraisemblablement que les mordus de l'aviation de chasse. Ces derniers pourront d'ailleurs remarquer (et regretter) l'absence du De Havilland Mosquito. Des goûts et des couleurs...

GRAPHISME. A ce niveau, ce n'est plus de la programmation, c'est de l'art! Tant au niveau du jeu que du manuel (en français!), le travail est impeccable.Une iconographie éblouissante.

ANIMATION. Pour pouvoir gérer des écrans aussi complexes, il vous faudra une machine très puissante. Sinon...

BRUITAGES. C'est un plaisir d'esthète que d'entendre rugir de si beaux moteurs (disquettes Lucasarts).

SHUTTLE

PC, ST, Amiga

Intérêt	15
Graphisme	14
Animation	15
Bruitages	10
Prix	E

Intérêt sur autres machines

ST: 13 Amiga: 14



Shuttle est une simulation spatiale techniquement hyperréaliste. Ce "vrai" simulateur est donc très difficile à prendre en main et, finalement, bien peu ludique, même à long terme. Un soft à réserver à un public très spécialisé.

L'AVIS DE TILT. La navette spatiale est probablement l'une des inventions humaines les plus sophistiquées. La simulation qu'en a fait Virgin ne l'est pas moins. Il vous faudra des heures avant de commencer à vous y retrouver dans le panneau de commandes géant (une vingtaine d'écrans différents!) et bien plus encore pour boucler des missions sans problème. Même en temps compressé, chaque phase de vol prend de longues minutes, parfois sans aucune intervention du joueur. Mais justement, faut-il être joueur pour pratiquer Shuttle ou la simulation va-t-elle devenir un domaine réservé aux seuls techniciens?

GRAPHISME. Les tableaux de bord sont très réussis. De même avec les graphismes extérieurs, très simplifiés, au point qu'il y a peu de différences entre EGA et VGA.

ANIMATION. En dessous de 20 MHz, le microprocesseur vous transformera une navette hi-tech en tacot volant stroboscopique. Préparez un bon bouquin pour patienter lors des phases intermédiaires.

BRUITAGES. Tant qu'à mettre un casque, autant prendre celui de votre chaîne hifi (disquettes Virgin Games).

THUNDERHAWK

Amiga, ST, PC

Intérêt	16
Graphisme	15
Animation	16
Bruitages	14
Prix	C

Intérêt sur autres machines

ST: 16 PC: 15



Un logiciel qui tend plus vers le jeu d'arcade que vers la simulation d'un hélicoptère d'attaque. Résultat, on s'amuse sans se creuser la tête, ce qui n'est déjà pas si mal!

L'AVIS DE TILT. Bien qu'il ressemble beaucoup à un Apache, le AH-73M n'existe pas dans le catalogue des voilures tournantes. Cela n'est d'ailleurs absolument pas gênant, étant donné le parti pris: le jeu avant tout. Même si vous pouvez faire évoluer votre appareil de façon crédible, la simplification des commandes prouve la volonté de Core Design de vouloir avant tout nous offrir un shoot'em up amélioré. Mission réussie puisque l'on prend un réel plaisir à foncer sur sa cible ou à combattre les Hind ennemis. La bonne facture de l'ensemble en fait un logiciel parfait pour une initiation ou pour convaincre les Consolistes que nos micros savent aussi jouer. Un logiciel pour ceux qui pensent qu'un simulateur de vol doit d'abord être un jeu et non un casse-tête technique et rébarbatif. A opposer totalement à Shuttle de Virgin Games.

GRAPHISME. Simples en apparence, les décors se remplissent soudain de "targets" lorsque l'ennemi arrive. Du bon travail.

ANIMATION. Sans défaillance: votre hélico fait volte-face en envoyant valdinguer la ligne d'horizon. Attention au tournis!

BRUITAGES. Voix digitalisées, musique sympa et bruitages réalistes (disquettes Core Design).

L'année 1992 a confirmé la poussée de l'Amiga dans le domaine graphique à prix raisonnable. Le PC, lui aussi, a vu son implantation s'accroître de manière impressionnante dans ce domaine. Le Mac, en revanche, ne semble pas avoir concrétisé les espoirs de qualité à petit prix. Quant à l'Atari ST, son recul s'est manifesté pleinement dans le domaine graphique. La création sur console pointe le bout de son nez, mais on reste encore très loin des possibilités micro.

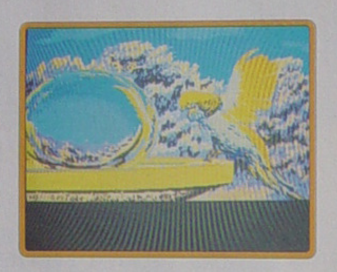
L'Amiga enrichit sa panoplie d'outils graphiques proposés à des prix raisonnables. Art Department Professional est un outil quasi indispensable à tous les graphistes travaillant sur différentes machines, grâce à la multiplicité des formats reconnus et la puissance des traitements disponibles. Real 3D représente vraiment le top en matière de création 3D. Le rendu photographique est à la clé, mais une configuration musclée est la bienvenue. L'extension DCTV apporte la richesse de ses 16 millions de couleurs, alliée à un digitaliseur couleur facile d'emploi. La mini-carte Avideo 12 représente un autre moyen de gagner en couleurs, son mode de fonctionnement permettant de superbes effets d'incrustation bien gérés par les programmes dédiés.
Les PC ne cessent de progresser dans ce domaine, un grand nombre de logiciels et d'extensions diverses performantes étant annoncés pour Noël. En attendant, le scanner M105 vous rendra de grands services en PAO pour un investissement minime. Video Blaster réjouira les amateurs de multimédia: acquisition temps réel d'images SVGA, couplée aux possibilités de présentation multimédia. Enfin, Volumm 4D exploite l'affichage SVGA, ce qui est peu courant pour un programme de 3D.
L'Atari ST n'a que le STOS 3D à se mettre sous la dent. Mais son éditeur d'une grande souplesse mérite le détour.

Jacques Harbonn

ART DEPARTMENT PROFESSIONAL

Amiga 1 Mo

Intérêt	18
Présentation	13
Accessibilité	16
Potentialité	18
Prix	I



Ce programme est destiné à convertir des images en divers formats et à les retravailler à l'aide de multiples outils, même si ces images ne sont pas directement affichables par l'Amiga.

L'AVIS DE TILT. La qualité de ce programme et son intérêt sont tels qu'il est devenu le passage presque obligé des graphistes, surtout s'ils travaillent conjointement sur d'autres machines ou avec des cartes 24 bits. Ce programme étonnant a même été capable de détecter d'emblée les modes graphiques spécifiques du tout nouvel Amiga 4000!

PRESENTATION. Le manuel (en anglais) est d'une bonne clarté. L'ergonomie n'appelle aucune critique particulière. Si l'installation sur disque dur est sans défaut, il n'en est pas de même de l'installation disquette, les données dépassant les capacités de stockage du support.

ACCESSIBILITE. Une fois que l'on a bien saisi le clivage entre le traitement de l'image et son affichage, on est en mesure d'en tirer le meilleur. Certaines fonctions complexes de traitement peuvent nécessiter quelques essais.

POTENTIALITE. Art Department Professional est virtuellement à même de gérer une image de n'importe quel format (Amiga, Mac, PC, Atari ST), de la retravailler (épuration, antialiasing, rotation, effet de contour, gestion du contraste, de la couleur, etc.) sans perte d'informations et de la sauvegarder en mode natif ou dans un autre format (disquette ASGD).

DCTV

Amiga 1 Mo

Intérêt	18
Présentation	15
Accessibilité	16
Potentialité	18
Prix	K



Cette extension combine les avantages d'une carte 16 millions de couleurs (24 bits), d'un digitaliseur PAL 24 bits lui aussi et de logiciels dédiés performants pour la digitalisation, le dessin ou l'animation.

L'AVIS DE TILT. Il est difficile de faire mieux dans cette gamme de prix. Le digitaliseur fournit de superbes images 16 millions de couleurs en une passe (sans filtre complémentaire), avec un temps de traitement raisonnable même sur A500. La palette de couleurs alliée à l'excellente résolution (736 x 566) autorise une reproduction très fidèle de la réalité. Les logiciels fournis sont performants, le logiciel de dessin disposant d'outils originaux et puissants. Rien ne devrait limiter votre verve créatrice.

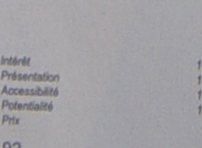
PRESENTATION. Le manuel a été francisé par l'importateur CIS. Il détaille l'installation et l'utilisation des modules. L'ergonomie des programmes ne pose aucun problème, chaque module fonctionnant indépendamment.

ACCESSIBILITE. Il ne faut pas plus de quelques minutes pour mettre en place le matériel, en comprendre le fonctionnement et commencer à digitaliser. Certaines fonctions supérieures du logiciel de dessin et l'utilitaire d'animation demandent, quant à eux, une certaine pratique.

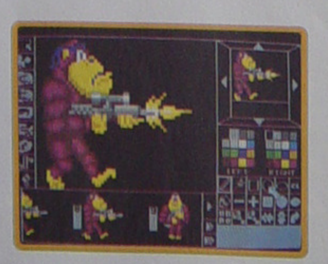
POTENTIALITE. Digitalisation, traitement d'image, dessin ou animation, tout y est. On peut regretter seulement que le mode Secam ne soit pas reconnu (extension Digital Creations).

STOS 3D

Atari ST



Intérêt	16
Présentation	15
Accessibilité	17
Potentialité	15
Prix	E



Ce module 3D complète le STOS, l'excellent Basic dédié au jeu des Atari ST. Il peut d'ailleurs parfaitement s'utiliser indépendamment de toute programmation pour la création d'objets au relief marqué.

L'AVIS DE TILT. L'éditeur est d'une grande simplicité d'emploi sans être indigent pour autant. L'ergonomie a été finement pensée, le programme devenant naturel après quelques minutes d'utilisation, ce qui est loin d'être la règle dans ce type de logiciel. La vitesse de traitement est un autre atout non négligeable, toutes les opérations s'effectuant en temps réel (il faut voir la rapidité d'exécution des rotations). Les nouvelles instructions performantes autorisent une gestion fine de ces objets au sein des programmes STOS, pour des créations dignes des meilleures démos.

PRESENTATION. Le manuel est clair et vous guide pas à pas sur le chemin de la création. Toutefois, on pourra regretter l'absence de programme d'installation sur disque dur.

ACCESSIBILITE. Le nombre réduit d'outils facilite la prise en main rapide de l'éditeur 3D. En revanche, la programmation est un peu plus complexe, tout en restant accessible à tous.

POTENTIALITE. Les possibilités de transformation très poussées et surtout très rapides pallient l'éventail limité de figures 3D de base. Avec un peu d'imagination, il est possible de créer à peu près tout ce que l'on veut (disquette Europress).

AVIDEO 12
Amiga 500 et 500 Plus



Intérêt	15
Présentation	10
Accessibilité	14
Potentialité	15
Prix	J

Cette carte se monte à l'intérieur de tout Amiga (600 excepté) et lui apporte un vrai mode graphique 12 bits (4 096 couleurs), utilisable en haute résolution et sans conflit de proximité. Sa grande sœur, l'Avideo 24, accède aux 16 millions de couleurs pour un coût raisonnable.
L'AVIS DE TILT. Une fois réglés les problèmes d'installation (un peu périlleux), Avideo 12 se révèle bien agréable d'usage. Le mode de travail pseudo-Genlock et les puissantes possibilités des logiciels fournis (diaporama et dessin) permettent des effets visuels étonnants.
PRESENTATION. Si la carte est propre et facile à installer, le manuel indigent ou le programme d'installation, bogué, n'appellent pas les mêmes compliments.
ACCESSIBILITE. L'éditeur de script évite le recours à Arexx pour la création de diaporamas évolués. Le logiciel de dessin est simple d'usage, certaines fonctions de traitement d'image nécessitant cependant un certain apprentissage.
POTENTIALITE. Les 4 096 couleurs, associées aux multiples effets (fading, apparition par blocs de taille variable ou par effets de volet, scrolling de tout ou partie d'écran, cyclage, etc.) laisseront vos amis sans voix devant vos diaporamas. Le programme de dessin est d'un bon niveau, enrichi par des fonctions de traitement d'image. Toutefois, ces traitements demandent beaucoup au 68000 et seront, en fait, utilisables avec une carte accélératrice ou un Amiga 3000/4000 (carte Archos).

VIDEO BLASTER
PC



Intérêt	17
Présentation	15
Accessibilité	16
Potentialité	17
Prix	K

La Video Blaster est une carte d'acquisition vidéo temps réel couleur, au format PAL ou NTSC. Elle accepte trois sources vidéo simultanées et une source son pour un mixage sonore, la gestion de l'entrée vidéo active étant directement assurée par programme.
L'AVIS DE TILT. Les possibilités d'acquisition vidéo sont excellentes (temps réel pour le format 688 x 461 en 256 couleurs; jusqu'à 2 millions de couleurs pour des images fixes) et son logiciel de dessin de qualité correcte. L'absence de réel programme de gestion du multimédia, qui avait attiré nos foudres lors du test, est désormais corrigée, comme les problèmes de "parasites" colorés sous Windows.
PRESENTATION. L'installation de la carte elle-même est assez simple (bien qu'il faille disposer obligatoirement d'une carte VGA avec connecteur d'extension, très courante d'ailleurs) et le programme de configuration bien réalisé, vous évitant les habituels problèmes de conflit.
ACCESSIBILITE. La digitalisation est d'une simplicité déconcertante, une fois les paramétrages établis, la carte se passant de filtres optique ou électronique. Le logiciel de dessin, sous DOS, est cependant moins ergonomique.
POTENTIALITE. Si l'acquisition de séquences vidéo est moins pratique qu'avec la toute nouvelle carte MPEG Video Maker, en revanche, la Video Blaster maintient sa suprématie pour les présentations multimédias, temps réel ou non (carte Creative Labs).

SCANNER MARSTEK M105
PC



Intérêt	15
Présentation	14
Accessibilité	17
Potentialité	15
Prix	G

Sous cette appellation ésotérique se cache un scanner à main de bonne largeur, doté de différentes résolutions (de 100 à 400 DPI) et gammes de gris (jusqu'à 64 niveaux de gris simultanés), à un prix défiant toute concurrence.
L'AVIS DE TILT. S'il ne peut prétendre tenir le haut du pavé en matière de performances, ce produit mérite cependant toute notre attention car son rapport qualité/prix est vraiment étonnant. Ses capacités "réduites" suffisent d'ailleurs largement pour un usage personnel. Sa résolution maximale dépasse en effet celle de la quasi-totalité des imprimantes. Plus rien ne vous empêchera d'enrichir texte ou fanzine avec des digitalisations.
PRESENTATION. La facilité d'installation (attention cependant aux conflits avec QEMM 386 ou d'éventuelles cartes usant des interruptions) et d'utilisation du scanner lui-même et de son programme de gestion fait oublier le manuel photocopié (qui est en français).
ACCESSIBILITE. Grâce au contrôle par diode et à l'écran, à la fenêtre transparente de visualisation, aux repères de positionnement de départ et à la réglette fournie de "trajectoire", il faut le faire exprès pour rater ses digitalisations!
POTENTIALITE. Elles sont tout à fait suffisantes pour un usage personnel. Le logiciel dédié ne se contente pas de gérer le scanning. Il permet, en outre, le retravail des images ou même la fusion intelligente de deux images (extension Marstek).

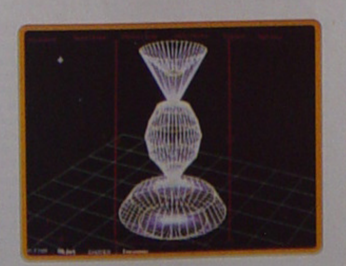
REAL 3D JUNIOR
Amiga 1 Mo



Intérêt	18
Présentation	14
Accessibilité	16
Potentialité	19
Prix	G

Real 3D est un logiciel de création et d'animation d'objets 3D, auquel s'ajoutent des possibilités de mapping, de raytracing et d'animation.
L'AVIS DE TILT. Difficile de trouver mieux dans cette catégorie de prix. La création 3D proprement dite bénéficie d'une multitude de primitives 3D, d'outils spéciaux de création et de manipulation. Le rendereur tire parti du mapping et du raytracing qui, alliés au mode HAM, permettent d'obtenir des images de qualité photographique. L'animation, quant à elle, apporte sa touche de perfection finale.
PRESENTATION. L'installation automatique fonctionne bien et le manuel, francisé, est clair bien qu'un peu concis. L'ergonomie des modules devient vite naturelle.
ACCESSIBILITE. En dépit de la puissance des options, le programme demeure accessible à tous. Il ne faut pas espérer en tirer la "substantifique moelle" avant un usage prolongé.
POTENTIALITE. Les possibilités de ce logiciel sont renversantes. Les sources lumineuses peuvent adopter une coloration particulière et ne sont pas limitées en nombre, tout comme les réflexions successives de la lumière en mode raytracing. Les lois optiques des objets transparents sont conservées, une loupe grossissant d'elle-même les objets sous-jacents! Les temps de calcul sont proportionnels au réalisme. Une version pro un peu plus coûteuse va encore plus loin: codage 24 bits, macros, gestion des cartes accélératrices, etc. (disquette Realsoft).

VOLUMM 4D
PC



Intérêt	17
Présentation	14
Accessibilité	15
Potentialité	17
Prix	H

Issu du monde de l'Amiga, ce logiciel fournit les bases d'une création 3D évoluée: modeleur 3D avec mapping et rendereur à même de produire les images SVGA les plus fines en 16 millions de couleurs.
L'AVIS DE TILT. Issu du monde de l'Amiga, ce programme a été finement adapté sur PC, avec une bonne gestion de la mémoire, point capital dans ce type de logiciel. S'il n'est pas le plus complet dans son domaine (il lui manque en particulier un mode raytracing qui devrait voir le jour dans la très prochaine nouvelle version), sa gestion du SVGA sans limitation de résolution (on peut créer une image de plusieurs milliers de pixels de côté!) est un atout de taille.
PRESENTATION. Le manuel, en français, est assez clair mais trop succinct pour le novice, qui devra parfaire son apprentissage sur le tas ou par la lecture d'ouvrages spécialisés.
ACCESSIBILITE. Sans être intuitive, l'ergonomie du programme ne pose plus de problème après quelques minutes. Ce type de programme demande de toute manière un investissement certain en temps et en énergie.
POTENTIALITE. Volumm 4D est un peu "juste" dans le domaine des primitives et surtout des outils de traitement (pas d'addition ou de soustraction de formes), mais la possibilité de créer des images en 16 millions de couleurs sans limitation de résolution est un atout de taille. Il est le seul à proposer la gestion des splines à ce prix (disquette Volumm).

En dépit de la prétendue crise de l'informatique, l'année 1992 s'est montrée particulièrement riche. Que ce soit dans le domaine de la programmation, des utilitaires divers, des systèmes d'exploitation ou du son, Atari ST, Amiga et PC ont été alimentés de logiciels et d'extensions de qualité. Et l'avenir est encore plus rose, les logiciels tirant toujours mieux parti des capacités des ordinateurs. Les consoles, tant adulées des éditeurs, sont ici totalement exclues.

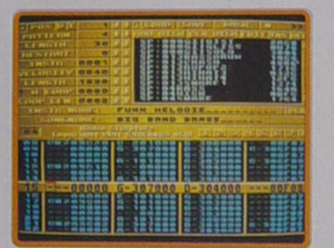
Le PC dispose désormais de systèmes d'exploitation et d'outils à sa mesure. Windows 3.1 apporte les fonctionnalités qui manquaient à la version 3 et Norton Utilities 6.01, tout comme PC-Tools 7.1, rendent facile la gestion du PC. Avec Publisher, Microsoft complète sa ligne de produits grand public. L'essai est concluant et suffira pour une PAO personnelle. L'Amiga dispose désormais de deux digitaliseurs sonores performants et de prix très raisonnables, étayés par les logiciels de qualité fournis avec les packages. Audio Sculpture permet d'aller encore plus loin dans le domaine de la musique "soundtrack". Pro Write élargit l'horizon un peu limité des Amiga dans le domaine du traitement de texte, d'autant qu'il dispose de quelques outils de mise en pages intéressants. Ami-Back et Easy Amos, enfin, apportent chacun beaucoup. La désaffection progressive des éditeurs pour le ST ne s'est guère révélée dans cette rubrique. Les freewares regorgent de merveilles dignes des programmes professionnels. Le Basic 1000D n'a pas d'équivalent sur les autres machines, que ce soit en termes de puissance ou de spécificité. PAO et présentation trouveront des programmes à leur mesure avec Headline et Timeworks Publisher 2. Quant au Rédacteur 4, premier intégré sur cette machine, il est dans la lignée des logiciels de Dominique Laurent.

Jacques Harbonn

AUDIO SCULPTURE

Amiga 1 Mo

Intérêt	18
Présentation	10
Accessibilité	13
Potentialité	18
Prix	G



Audio Sculpture est un soundtracker, c'est-à-dire un logiciel de composition musicale gérant de courts échantillons. Ce procédé est le seul capable de combiner qualité sonore et occupation mémoire raisonnable.

L'AVIS DE TILT. Moins «révolutionnaire» que dans sa version ST, ce programme n'en est pas moins de très bonne facture, en ce qui concerne les possibilités tout au moins. L'ergonomie est beaucoup plus contestable.

PRESENTATION. Le manuel, bien qu'assez détaillé et en français, s'adresse à des connaisseurs. Le novice devra prendre son mal en patience et entrer pas à pas dans cette jungle inconnue de lui. L'ergonomie "aléatoire" n'arrange pas les choses. Ainsi les options de fermeture varient-elles en position comme en appellation et les icônes sont bien peu représentatives.

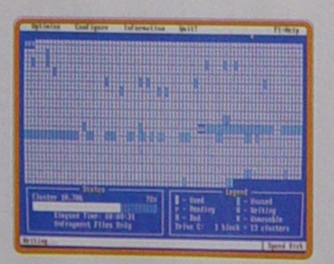
ACCESSIBILITE. Ce type de programme assez spécialisé demande une certaine pratique mais une fois surmontés les problèmes d'ergonomie, on peut composer sans fatigue.

POTENTIALITE. Audio Sculpture dispose d'un large éventail de possibilités dans le traitement des échantillons (fading, accord, filtrage...) et de l'exécution des partitions soundtrack (arpège, vibrato, portamento...). La combinaison des deux ouvre la porte aux créations et montages sonores les plus fous pour peu que l'on y consacre un peu de temps (disquettes Expose Software).

NORTON UTILITIES 6.01

PC

Intérêt	17
Présentation	15
Accessibilité	16
Potentialité	17
Prix	H



Les Norton Utilities regroupent de nombreux programmes utilitaires touchant des domaines très variés, capitaux dans la gestion et l'utilisation quotidienne de son PC.

L'AVIS DE TILT. Difficile de se passer de ce type de programme une fois qu'on y a goûté! Que ce soit pour analyser sa machine, défragmenter son disque dur, récupérer un fichier ou une disquette endommagée, annuler un effacement accidentel, améliorer les performances de son disque dur, disposer de nouvelles commandes très pratiques pour ses fichiers Batch ou encore jouer les vilains tricheurs en trafiquant le fichier de sauvegarde des jeux, dans tous ces cas Norton Utilities fait merveille.

PRESENTATION. L'installation automatique sera fort appréciée des débutants. Le gestionnaire général dispose d'une présentation graphique agréable et d'une ergonomie très intuitive. L'aide en ligne rafraîchira les mémoires fatiguées, les quatre manuels très complets permettant d'aller plus loin, au besoin.

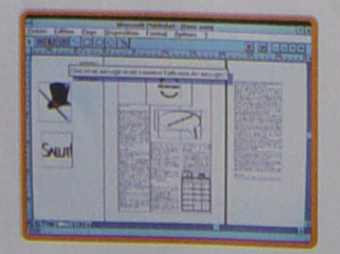
ACCESSIBILITE. Même un novice peut utiliser ces programmes sans danger, grâce à des mises en garde judicieuses pour les opérations à risque.

POTENTIALITE. Les "petits" utilitaires qui composent ce pack font chacun merveille dans leur domaine. L'opposition à PC-Tools (l'autre grand nom des utilitaires sur PC) est plus une affaire d'habitude, chacun d'eux ayant ses défenseurs acharnés (disquettes Symantec).

MICROSOFT PUBLISHER

PC

Intérêt	17
Présentation	17
Accessibilité	19
Potentialité	15
Prix	I



Microsoft se lance dans la PAO (Publication assistée par ordinateur) personnelle avec un programme simple mais efficace.

L'AVIS DE TILT. S'il ne rivalise pas en terme de puissance avec les poids lourds de la PAO sur PC (Ventura, Page Maker et le tout nouveau XPress), Microsoft Publisher représente cependant un excellent choix pour un usage personnel. Ses options restent bien suffisantes et son système d'apprentissage est tout simplement génial.

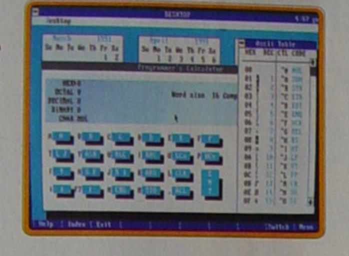
PRESENTATION. Comme tous les produits Microsoft, ce logiciel dispose d'un environnement agréable: logiciel d'installation prenant par la main les néophytes, aspect graphique et ergonomie soignés, paramétrages variés.

ACCESSIBILITE. Pour un novice, l'apprentissage de la PAO est souvent une épreuve douloureuse. Microsoft règle cet épineux problème avec élégance. Outre l'aide en ligne et le manuel, le programme dispose de modèles variés et surtout d'"assistants" informatiques qui vous montrent comment réaliser un modèle particulier (calendrier, publicité à trois volets, carte de vœux...). Simple mais génial.

POTENTIALITE. Les possibilités suffisent largement pour un usage personnel ou professionnel de petite envergure (publicité, bulletin de liaison, etc.). Les images peuvent être manipulées facilement et les effets spéciaux rehaussent bien la présentation (disquettes Microsoft).

STATION 494

Atari ST



Intérêt 15
Présentation 10
Accessibilité 13
Potentialité 15
Prix A

Ces logiciels du domaine public offrent une sélection d'utilitaires divers: horloge, calculatrice simple ou plus complexe à vocation programmeur, reset au clavier, encrypteur de fichiers, éditeur de texte, gestionnaire de programmes et enfin exploration de la mémoire et des disques.

L'AVIS DE TILT. Si tous les programmes n'ont pas le même intérêt, Station 494 vaut cependant largement le détour. L'accessoire ST Doctor se montrera d'un grand secours pour tous ceux qui programment en assembleur, complété en cela par la calculatrice dédiée qui effectue toute sorte de conversions.

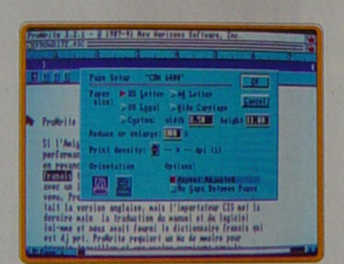
PRESENTATION. Les documentations sont livrées sous forme de fichiers et demandent souvent une mise en pratique complémentaire. Mais c'est le prix à payer pour des freewares.

ACCESSIBILITE. En dehors des deux utilitaires dédiés aux programmeurs (simples d'usage mais sans beaucoup d'intérêt pour ceux qui ne s'adonnent pas à ce sport), les autres logiciels s'adressent au "grand public".

POTENTIALITE. Digne des meilleurs logiciels payants! La calculatrice se charge de toutes les conversions possibles, mais aussi des opérations logiques et décalage de bits! Quant à l'accessoire d'exploration, il travaille en mémoire ou sur disque, affiche en ASCII ou hexadécimal et désassemble et dispose d'une option pour créer des macros au sein de n'importe quel programme (disquettes Station).

PC-TOOLS 7.1

PC



Intérêt 17
Présentation 15
Accessibilité 16
Potentialité 18
Prix H

Ce package regroupe de nombreux utilitaires indispensables à tout possesseur de PC (shell, gestion de fichiers, exploration de la machine et de ses performances, etc.), mais aussi quelques accessoires complémentaires: traitement de texte, agenda-calendrier, gestionnaire de données…

L'AVIS DE TILT. La lutte est toujours chaude entre les deux grands utilitaires pour PC, à savoir Norton Utilities et PC-Tools. Si Norton apparaît souvent plus complet et surtout plus agréable d'emploi pour la gestion du PC, PC-Tools reprend l'avantage dans le domaine bureautique grâce aux programmes fournis.

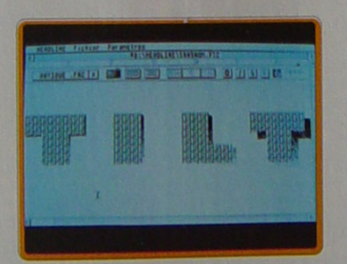
PRESENTATION. L'installation automatisée évite de se battre avec les huit disquettes. Les manuels sont clairs et complétés d'une bonne aide en ligne. L'ergonomie n'est pas mauvaise mais en deçà à notre avis de celle de son concurrent direct, Norton Utilities 6.01.

ACCESSIBILITE. PC-Tools est destiné à des utilisateurs de tout niveau, une option de configuration permettant de l'adapter à la pratique de chacun. Les options "dangereuses" sont bien soulignées pour éviter toute méprise.

POTENTIALITE. PC-Tools aborde la quasi-totalité des domaines possibles, disposant, entre autres, de la détection des virus, de la sauvegarde de tout ou partie du disque dur. Les trois utilitaires adaptés à Windows enrichissent encore le programme, tout comme les logiciels de bureautique (disquettes Central Point).

PRO WRITE

Amiga 1 Mo



Intérêt 16
Présentation 16
Accessibilité 17
Potentialité 15
Prix G

Pro Write est un traitement de texte assez complet, disposant en outre de quelques fonctions de présentation et d'une fonction originale de synthèse vocale (en anglais).

L'AVIS DE TILT. Bien qu'il ne puisse se comparer aux ténors (Le Rédacteur 3 et 4, Word 4, Win Word 2 ou Ami Pro), Pro Write représente un choix suffisant pour une utilisation personnelle ou même pour de la PAO simple grâce au multicolonnage et à la gestion assez complète des images et de la couleur. En revanche, le correcteur orthographique, assez performant par ailleurs, souffre d'une grande lenteur et l'absence de notes de bas de page est un handicap pour certains travaux.

PRESENTATION. Le programme d'installation automatique fait défaut mais l'installation reste très facile, les icônes de lancement étant fournies. Le manuel, en français, est clair et l'ergonomie offre des nouveautés intéressantes.

ACCESSIBILITE. Nul besoin d'être un as de la bureautique pour maîtriser le programme ; quelques minutes suffiront pour une utilisation courante. En revanche, il faudra accepter d'y consacrer un peu de temps si l'on vise une présentation fine.

POTENTIALITE. Il ne manque pas grand-chose d'important. Certaines lacunes peuvent d'ailleurs être contournées grâce aux macros fournies, la compatibilité Arexx permettant aussi de créer facilement les vôtres (disquettes New Horizons).

HEADLINE

Atari ST



Intérêt 14
Présentation 13
Accessibilité 17
Potentialité 16
Prix C

Ce programme est dédié à l'obtention de titres et autres gros caractères très travaillés graphiquement (page de couverture, par exemple). Les résultats, sauvegardés au format image, peuvent être ensuite utilisés dans n'importe quel traitement de texte ou logiciel de dessin.

L'AVIS DE TILT. Si le champ d'action de ce programme est restreint, il n'en est pas de même de son intérêt. La diversité des fontes reconnues, leur qualité et leur taille impressionnante, et la multiplicité des effets possibles apportent une touche professionnelle. Dans bien des cas, vous pourrez ainsi vous passer d'un logiciel de PAO.

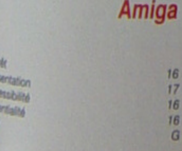
PRESENTATION. Elle est réduite au minimum: l'installation sur disque dur est manuelle (mais très facile) et le manuel ne dépasse pas quelques pages. Cela ne pose pas problème, le logiciel étant d'utilisation très intuitive.

ACCESSIBILITE. Headline fera de vous un typographe distingué en moins de temps qu'il n'en faut pour l'écrire. Les options de base permettent déjà de bien beaux résultats et les paramétrages les plus complets restent à la portée de tous.

POTENTIALITE. Les fontes fournies sont de bonne facture, enrichies des fontes optionnelles ou de l'ensemble des fontes Signum (plus de 700). Tout est paramétrable (épaisseur du gras, position de l'ombre, jonction des trames…), ce qui permet d'obtenir ce que l'on désire (disquettes Application Systems).

DIGITAL SOUND STUDIO

Amiga



Intérêt 16
Présentation 17
Accessibilité 16
Potentialité 16
Prix G

Ce pack, dédié à la digitalisation sonore, se compose d'un petit boîtier externe se connectant sur le port parallèle (c'est le digitaliseur proprement dit), complété d'un éditeur de son numérique et d'un séquenceur musical.

L'AVIS DE TILT. Le digitaliseur allie l'efficacité à l'esthétique. Les deux potentiomètres de réglage, combinés aux LED témoins de saturation, facilitent le réglage du niveau sonore d'entrée, qui conditionne en partie la qualité du résultat final. La qualité presque CD (44 KHz en stéréo sous 8 bits) est excellente. Si l'éditeur est assez classique, le séquenceur puissant permet de se passer d'un programme complémentaire dans bien des cas.

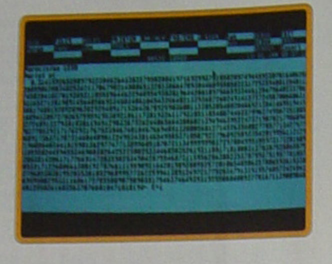
PRESENTATION. Le manuel et les programmes ont été francisés par l'importateur. Le programme de gestion doit être installé manuellement sur le disque dur, mais l'opération reste très simple. L'ergonomie est excellente, avec des icônes bien explicites.

ACCESSIBILITE. L'obtention d'un échantillon de qualité est à la portée du premier venu, les opérations étant d'une grande simplicité. Le traitement ultérieur du son et la composition d'une séquence nécessitent du temps.

POTENTIALITE. Digital Sound Studio suffit très largement pour un usage personnel. L'absence de digitalisation 16 bits et de «direct-to-disk» ne pénalisera que très peu d'entre vous. On peut seulement regretter que l'éditeur n'offre pas plus d'effets (pack GVP).

BASIC 1000D
Atari ST

Intérêt	17
Présentation	16
Accessibilité	13
Potentialité	19
Prix	G



Cette nouvelle version de ce stupéfiant Basic dédié aux mathématiques exploite pleinement le coprocesseur mathématique et les potentialités supérieures des TT. Les ST, pour leur part, disposent d'une puissante aide en ligne.

L'AVIS DE TILT. La puissance de ce Basic est étonnante: précision de 1 230 chiffres significatifs, calcul fractionnel ou formel (développement de polygones, résolution d'équations en mode littéral, intégrales et dérivées, fonctions mathématiques supérieures...), débogueur surpuissant, compilateur. L'éditeur est encore plus agréable et les instructions nouvelles tout comme l'aide en ligne facilitent le travail.

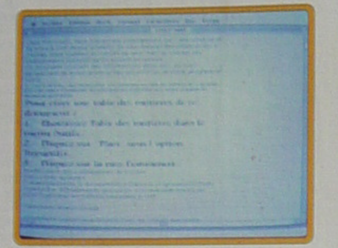
PRESENTATION. Le programme peut être installé manuellement sur disque dur. Le manuel, didactique, sait rester clair en dépit de sa taille imposante (500 pages).

ACCESSIBILITE. Si les fonctions les plus simples sont accessibles à tous, certaines fonctions supérieures imposent une solide formation en mathématiques (mais seuls ceux qui ont cette formation seront amenés à s'en servir).

POTENTIALITE. Ce Basic n'a aucun équivalent sur ST. La puissance de l'ordinateur est ici pleinement exploitée dans le domaine où il excelle, le calcul. De plus, le programme travaille à grande vitesse: moins d'une seconde pour afficher les 1 230 premiers chiffres de pi. Pour une fois, l'étudiant en mathématiques et l'ingénieur disposeront d'un outil efficace (disquettes Mori).

AMAX II
Amiga

Intérêt	15
Présentation	15
Accessibilité	16
Potentialité	15
Prix	J



Amax II est la nouvelle version de l'émulateur cartouche qui permet aux possesseurs d'Amiga de lancer des applications Mac.

L'AVIS DE TILT. Cette version exploite pleinement les spécificités de chaque configuration Amiga (extension mémoire, carte accélératrice, flicker-fixer, etc.). En revanche, l'obligation de disposer d'un lecteur Mac est un peu pesante. L'émulation fonctionne bien pour la majorité des logiciels sérieux, mais se trouve prise en défaut avec la quasi-totalité des jeux.

PRESENTATION. Quelques accessoires facilitent l'installation matérielle: petits pieds pour mettre la cartouche à niveau avec l'ordinateur, support pour placer le lecteur Mac en position verticale.

ACCESSIBILITE. Le programme d'installation tire automatiquement parti de votre équipement (excellente détection de tous les types de mémoire: sur la carte mère, en extension interne ou externe ou en mémoire chip) et l'écran de configuration est très explicite.

POTENTIALITE. L'émulateur contrôle parfaitement la souris en mode Mac. Le scrolling écran contrôlé à la souris découvre la partie invisible en mode non entrelacé. Le son lui aussi est bien géré dans la plupart des cas. Pour le reste, on retrouve les limitations des émulateurs en général, incapables de reproduire en totalité la structure des machines émulées (pack Realsoft).

EASY AMOS
Amiga 1 Mo

Intérêt	17
Présentation	16
Accessibilité	18
Potentialité	16
Prix	F



Easy Amos est un programme destiné à faciliter l'apprentissage, la programmation et le débogage sous Amos, l'excellent Basic de François Lionet.

L'AVIS DE TILT. La puissance d'Amos, en matière de graphisme, d'animation et de son, se paie par une programmation pointue, difficile à appréhender par un débutant. Ce programme corrige avec éclat cet écueil. L'aide en ligne se révèle d'un précieux secours pour expliciter une instruction particulière. Le mode trace du débogueur est génial et l'éditeur de sprites facilite la visualisation des animations.

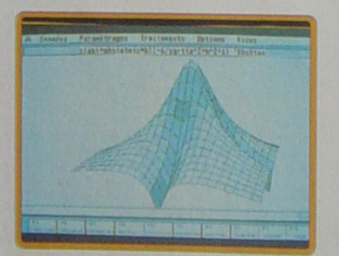
PRESENTATION. Le manuel est un modèle du genre. Il s'adresse vraiment aux débutants, avec une mise en page très claire, agrémentée de nombreux exemples et dessins humoristiques, et une progression de difficulté rondement menée. Parfait.

ACCESSIBILITE. Ce programme est vraiment destiné à ceux qui n'ont pas ou peu de notions de programmation. En vous laissant guider par les différentes aides, vous serez en mesure de programmer assez rapidement.

POTENTIALITE. En dépit de sa simplicité, Easy Amos dispose encore de 350 instructions. Le mode trace, avec ses trois fenêtres (pour le résultat d'exécution de votre programme, les icônes de gestion et le listing) et son exécution pas à pas ou automatique, fait la pige à bien des débogueurs professionnels (disquettes Europress).

STATION 308: FORMULA
Atari ST

Intérêt	16
Présentation	14
Accessibilité	17
Potentialité	17
Prix	A



Formula est un logiciel dédié au tracé des courbes mathématiques, qui seront reproduites au choix en 2 ou 3 dimensions. Il permet en outre de calculer le résultat d'une équation pour une valeur ou un intervalle donné.

L'AVIS DE TILT. Ce logiciel est étonnant et pourrait en remontrer à bien des programmes professionnels. Les formules mises en mémoire permettent de s'initier aux joies des courbes mathématiques, à l'esthétique surprenante. Les temps de calcul sont très rapides, le programme offrant aussi des options modeleur: choix du tramage et surtout de la position d'observation, en hauteur et en largeur.

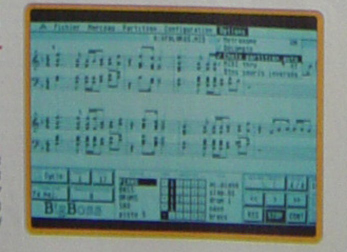
PRESENTATION. Le manuel sur disquette est resté dans la langue d'origine (l'allemand), mais le programme et son aide en ligne ont été francisés.

ACCESSIBILITE. En dépit de l'aide limitée, on contrôle le logiciel après quelques minutes, l'usage en étant assez naturel. Le programme est accessible à tous, mais la découverte des plus belles courbes mathématiques nécessite quelques notions de mathématiques.

POTENTIALITE. La bibliothèque de formules assez fournie, la représentation en 2D et 3D, les options de visualisations complètes et la sauvegarde des images constituées en font un programme très complet. Seul regret: l'absence de paramétrage automatique de l'échelle, pour éviter que la courbe ne sorte de l'écran (disquettes Station).

BIG BOSS
Atari ST

Intérêt	16
Présentation	15
Accessibilité	17
Potentialité	16
Prix	H



Cette nouvelle version de Big Boss, le séquenceur 24 pistes bien connu des utilisateurs d'Atari ST, apporte son lot d'améliorations, tout en gardant sa vocation grand public.

L'AVIS DE TILT. S'il ne peut soutenir la comparaison en terme de puissance avec les ténors de la MAO (Musique assistée par ordinateur), Big Boss offre en revanche un juste compromis entre performances et maniabilité. Dans cette optique, il peut intéresser aussi bien le débutant que le pro.

PRESENTATION. L'ergonomie ne pose aucun problème et les programmeurs ont effectué un excellent travail pour faciliter l'adéquation de leur produit avec la grande majorité des synthés du marché.

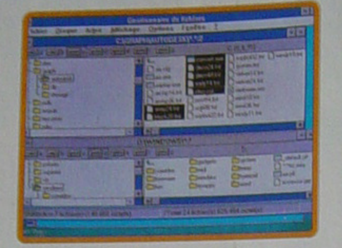
ACCESSIBILITE. Big Boss dispose de nombreuses options "intelligentes": portée musicale pour les joueurs de clavier ou manche de guitare pour les "gratteux"; édition et impression faciles des partitions, etc.

POTENTIALITE. Outre les fonctions essentielles à tout bon séquenceur, le programme offre une master track (piste fictive qui permet de noter tous les changements de tempo, de signature...), la possibilité de rajouter des paroles à la musique ou de créer ses propres symboles, l'enregistrement de plusieurs pistes pour un même instrument... Toutefois, la visualisation en clair des pistes fait défaut et il faudra jongler avec les compteurs pour se repérer au sein de la partition (disquettes RNS).


BEST OF THE BEST
CHAMPIONSHIP Karate
PANZA GOLD EDITION
Une fantastique simulation qui vous fait pénétrer dans l'univers du karaté au plus haut niveau. Entraînements, choix de combats, boxeurs de nationalités et de styles différents, sans oublier le "KUMATE", fameux combat de rue, réservé aux meilleurs.
Des animations impressionnantes, un réalisme éblouissant !
. Plus de 600 positions de combats.
. 59 coups et "super coups".
. Un nouveau type de combat : le KUMATE.
.16 nouveaux boxeurs du monde entier à affronter.
. Un nouveau training.
. Des graphismes 256 couleurs sur PC/64 sur Amiga.
. Gestion de votre mémoire PC.
. Une parfaite gestion de votre plaisir de jouer.
Best of the Best est la toute nouvelle et la meilleure version de PANZA KICK BOXING.
Futura est une marque du groupe
LORICIEL
TILT d'OR CONSOLE
LORICIEL S. A., 7 rue du Fossé Blanc, 92 624 Gennevilliers,
Tél. distribution : (1) 46 88 28 28, Fax distribution : (1) 47 90 46 46
BEST OF THE BEST
QUIT
PAD VS SNES
MATCH
TRAINING
SCREEN SHOTS VERS. CONSOLE
FUTURA
RCS N 328 186 706 000 47

WINDOWS 3.1

PC



Intérêt	18
Présentation	17
Accessibilité	17
Potentialité	15
Prix	G

Windows, l'intégrateur graphique vedette sur PC, dispose d'une nouvelle version exploitant mieux les capacités des PC actuels.

L'AVIS DE TILT. Cette nouvelle version corrige en grande partie les défauts de la version 3.0. La vitesse de traitement est bien supérieure. Les utilitaires sont mieux pensés et plus performants. Le gestionnaire de fichiers est devenu bien plus agréable. La liaison entre programmes dispose des liens OLE. Le SVGA est présent (avec des lacunes de taille), tout comme l'extension Multimedia. Le multitâche aussi est mieux géré. Pourtant, on reste encore sur sa faim, le programme mettant peu à profit les capacités 32 bits des 386 et 486.

PRESENTATION. L'installation a été grandement améliorée par rapport à la version L'ergonomie est meilleure et les icônes plus colorées. Le manuel demeure une référence.

ACCESSIBILITE. Travailler sous Windows 3.1 est autrement plus agréable et plus que sous MS-DOS 5.0, à condition de disposer au moins d'un 386 et de 4 Mo de mémoire. Le paramétrage manuel des fichiers INI demande une bonne connaissance de Windows.

POTENTIALITE. Windows 3.1 reste une surcouche, le DOS étant indispensable. La gestion du mode 32 bits est loin d'être parfaite et le multitâche dépend trop du bon vouloir des programmes. Mais Windows 3.1 est le meilleur intégrateur graphique, installable sur tous les compatibles (disquettes Microsoft).

TECHNO SOUND TURBO

Amiga



Intérêt	16
Présentation	14
Accessibilité	16
Potentialité	16
Prix	E

Ce pack contient matériel et logiciel indispensables pour l'enregistrement de digitalisations sonores, le retravail ultérieur des échantillons et les trucages sonores "en direct".

L'AVIS DE TILT. Tout comme le Digital Sound Studio, le Techno Sound Turbo est d'un emploi très aisé (grâce au filtre intégré qui règle de lui-même les problèmes de saturation). Il autorise des résultats d'excellente qualité pour une utilisation personnelle. Le logiciel fourni permet des trucages performants et des effets sonores délirants, d'autant plus appréciables qu'ils sont réalisés en temps réel.

PRESENTATION. Le programme d'installation automatique sur disque dur manque à l'appel (il faut connaître quelques rudiments de CLI) et le manuel, en anglais, est un peu succinct. L'écran apparaît très chargé mais le regroupement intelligent des icônes par fonction facilite grandement la prise en main.

ACCESSIBILITE. Quelques secondes suffisent pour installer le matériel et procéder à la première digitalisation. Les effets spéciaux ne sont pas plus difficiles à utiliser, d'autant qu'ils peuvent être essayés en temps réel.

POTENTIALITE. La fréquence d'échantillonnage approche de la qualité CD (37 KHz sous bits) et suffit pour un usage personnel. Les possibilités d'intervention ultérieure sur l'échantillon autorisent les trucages les plus fous, certains nécessitant des essais préalables (pack New Dimensions).

LE REDACTEUR 4

Atari ST 1 Mo

Intérêt	19
Présentation	18
Accessibilité	16
Potentialité	18
Prix	I

Architecturé autour d'un traitement de texte surpuissant, cet intégré offre en sus un tableur, une gestion de base de données, un logiciel de dessin, un programme de communication et une kyrielle d'utilitaires complémentaires.

L'AVIS DE TILT. Le traitement de texte est une version encore améliorée du Rédacteur 3, traitement de texte qui peut se comparer sans honte aux grands (Win Word 2 sur PC et Word 4 sur Mac). Les autres modules sont d'une moindre ampleur, tout en restant performants.

PRESENTATION. Le programme d'installation guide les novices pour une installation optimale. Les deux manuels, totalisant plus de mille pages, restent très digestes, en particulier grâce à leur index performant.

ACCESSIBILITE. Si la maîtrise complète de tous les programmes, de leurs options pointues et des innombrables raccourcis clavier ne peut s'acquérir en quelques minutes, une utilisation simple ne nécessitera qu'un court apprentissage.

POTENTIALITE. En dehors du correcteur grammatical, le traitement de texte dispose de TOUT: correction multilangue simultanée (français, anglais, italien), gestion de plans, analyse de texte, conjugueur, macros, abrégés, etc. Le module de communication et la base de données sont excellents. Le tableur ne conviendra qu'à un usage de petite envergure et le module de dessin gagnerait à être enrichi (disquettes Epigraf).

AMI-BACK

Amiga

Intérêt	15
Présentation	15
Accessibilité	17
Potentialité	17
Prix	F

Ami-Back est un logiciel de sauvegarde de disque dur, sur disquette, disque dur ou encore streamer.

L'AVIS DE TILT. Ce programme est si facile d'emploi et si rapide que l'opération de backup en deviendrait presque agréable. Les options sont d'une grande diversité: sauvegarde totale ou partielle, mode image, supports multiples, sauvegarde automatique à intervalles fixes…

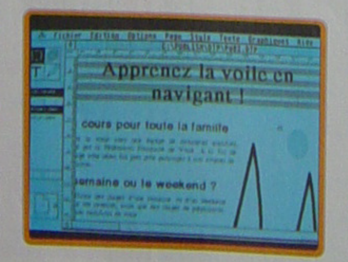
PRESENTATION. L'installation sur disque dur ne pose aucun problème grâce au programme dédié. Le manuel, en anglais, explique clairement chaque fonction, le programme étant lui-même très explicite. La présentation aurait pu être plus attrayante (boutons en relief mais mise en couleurs austère).

ACCESSIBILITE. Il ne faut pas plus de quelques secondes pour commencer son premier backup. La récupération des données est tout aussi intuitive.

POTENTIALITE. Ce programme est du niveau des meilleurs sur PC. La sauvegarde image a le gros avantage de fonctionner avec des partitions atypiques (PC ou Mac, par exemple, pour ceux qui disposent d'un émulateur). Les filtres multiples se chargent automatiquement de la mise à jour des backups. Les possibilités de récupération sont du même niveau: récupération partielle, conservation de l'arborescence ou de la date d'origine, sécurité lors des recouvrements de fichiers, etc. (disquettes Moonlighter).

TIMEWORKS PUBLISHER 2

Atari ST 1 Mo



Intérêt	16
Présentation	16
Accessibilité	18
Potentialité	15
Prix	H

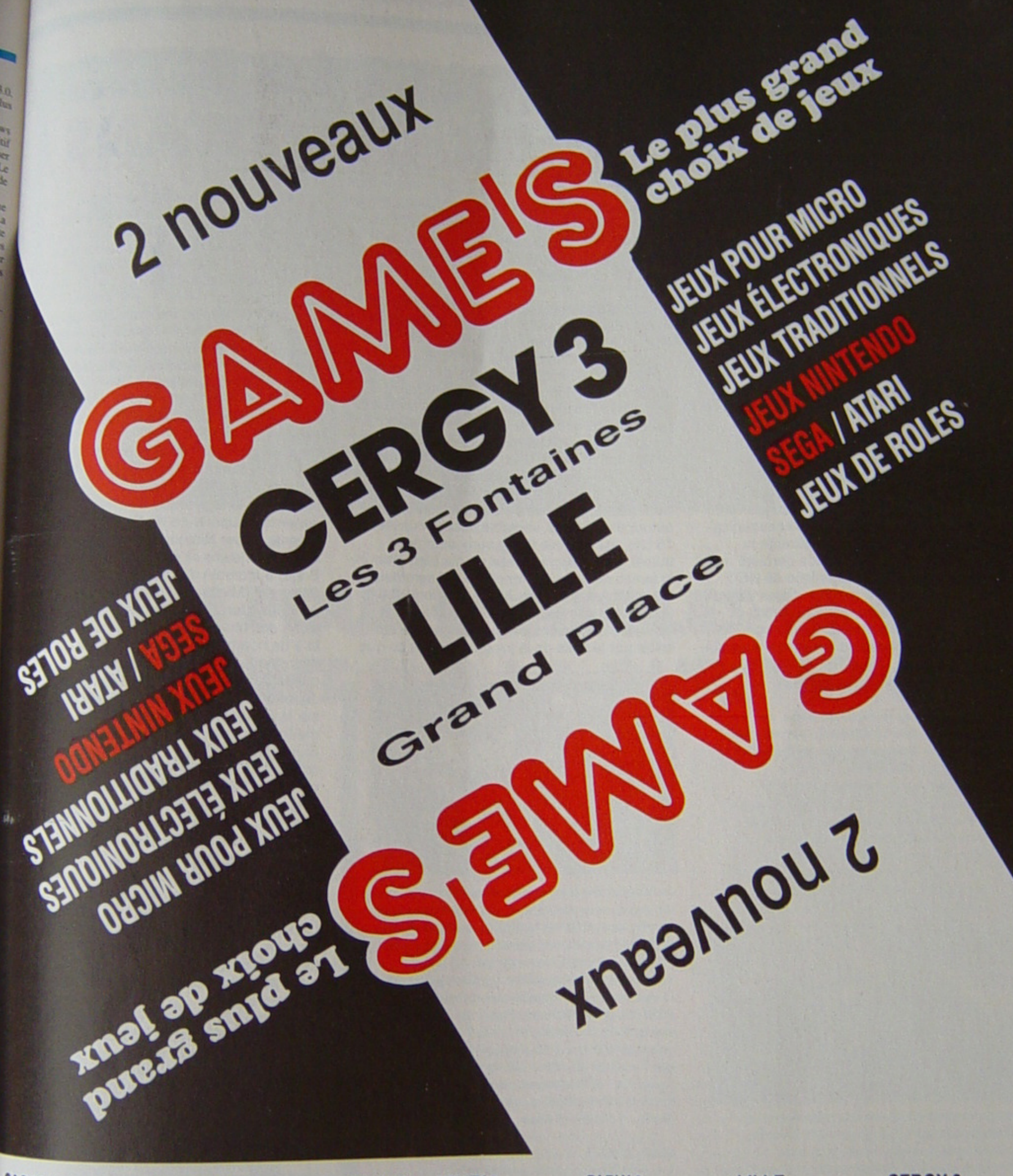
Cette nouvelle version de ce logiciel de PAO apporte de nombreuses améliorations, tout en conservant la facilité d'utilisation qui était à l'origine de son succès.

L'AVIS DE TILT. S'il ne peut soutenir la comparaison en terme de puissance avec les poids lourds du genre (Calamus et Publishing Partner Master), Timeworks Publisher 2 se révèle facile à mettre en œuvre, très agréable d'emploi et largement suffisant pour une utilisation personnelle. L'existence d'une version PC est un atout supplémentaire, les deux versions échangeant sans problème leurs fichiers.

PRESENTATION. L'installation sur disque dur est automatique mais il existe quelques conflits avec G Plus+ (obligation de recourir à GDOS, moins performant) et quelques accessoires. Le manuel est très agréable, avec des chapitres d'introduction, des explications précises et des rubriques d'aide.

ACCESSIBILITE. Timeworks Publisher 2 réussit la gageure de rester accessible au parfait novice. Les bases d'une mise en page correcte sont clairement expliquées dans le manuel.

POTENTIALITE. En dépit de sa simplicité, le programme dispose d'un certain nombre de facilités: page maître, feuille de style, versement automatique du texte, habillage précis des images, etc. En revanche, pas de bureau ou de rotation et un choix de tailles d'attributs un peu réduit (disquettes GST).



2 nouveaux
GAMES
CERGY 3
Les 3 Fontaines
LILLE
Grand Place
Le plus grand choix de jeux
JEUX POUR MICRO
JEUX ÉLECTRONIQUES
JEUX TRADITIONNELS
JEUX NINTENDO
SEGA / ATARI
JEUX DE ROLES



CONSOLES 16 BITS, LE DUEL DES TITANS

L'année 1992 aura été celle des consoles 16 bits, une année totalement dominée par le duel sans merci que se sont livré Sega et Nintendo pour attirer à eux un nombre sans cesse croissant de joueurs.

Disponible depuis le mois de mai de façon officielle sur notre territoire, la console 16 bits de Nintendo — la Super Nintendo — a un lourd handicap à surmonter. Effectivement, la Megadrive de Sega, implantée en France avec plus d'un an d'avance, s'est très bien vendue et dispose d'une logithèque très fournie. Les deux géants japonais du jeu vidéo s'opposent dans une guerre de la communication et des prix qui a totalement étouffé la séduisante NEC Coregrafx: cette dernière ne disposant pas du soutien logistique de NEC pour sa distribution en France a vu ses ventes chuter considérablement, et l'importation de ses cartouches se fait maintenant au compte-gouttes. Les passionnés du jeu sur console doivent désormais choisir leur camp, ce sera Sega avec la Megadrive ou Nintendo pour la Super Nintendo. Mais laquelle est la meilleure des deux? Laquelle réussira à écraser son adversaire sur ce marché maintenant bouillonnant?

▪ Techniquement, la Super Nintendo est-elle plus performante que la Megadrive?
Que faut-il savoir pour faire son choix entre la Megadrive de Sega et la Super Nintendo de Nintendo? Techniquement, tout d'abord, c'est la Super Nintendo qui est le mieux dotée. La Megadrive, de conception plus ancienne, ne possède pas la batterie de coprocesseurs de sa concurrente et n'affiche pas avec autant de facilité ces rotations d'écran, ces déformations de sprites ou ces zooms incroyables qui font la particularité de la Super Nintendo.
Cependant, la 16 bits de Sega architecturée autour d'un 68000, véritable microprocesseur 16 bits, est capable de se surpasser pour autant qu'un programmeur veuille bien prendre le temps de créer les fonctions qui semblent manquer à la machine. Le récent Sonic II est un bel exemple de la santé de la bête et, à quelques exceptions près, la Megadrive sait imiter par le biais de la programmation ce que sait faire la Super Nintendo de façon innée. On sait surtout que la 16 bits de Nintendo possède une résolution graphique plus fine et une palette de couleurs plus étendue que sa concurrente directe. Mais cela ne suffit pas à créer un véritable différend.

● Conclusion
La Super Nintendo est plus puissante, elle profite de nombreuses possibilités graphiques, rotations, meilleure résolution, etc. Mais, bien programmée, la Megadrive peut tout à fait tenir la distance.

▪ Y a-t-il plus de jeux sur Megadrive que sur Super Nintendo?
C'est en terme d'édition et de communication que les deux mastodontes du jeu sur écran cathodique se tirent dans les pattes. Il est indéniable que la logithèque de la Megadrive est largement supérieure en France à celle de la récente Super Nintendo. Le nombre des éditeurs américains et japonais développant pour Sega, augmenté des licences prestigieuses obtenues (Michael Jackson, Ayrton Senna, John Madden, etc.), sans oublier les conversions des titres arcade de Sega, tout cela aboutit à de nombreux jeux de qualité à l'avantage de la Megadrive. De l'autre côté, il ne faut pas oublier que les nombreux titres disponibles au Japon pour la Super Famicom arrivent en force sur la Super Nintendo après sélection des meilleurs par le distributeur français...
Si le lecteur de CD-ROM de la Megadrive existe déjà, celui de la Super Nintendo est en cours de développement. Et les nouveaux accessoires d'une console, le phaser par exemple, ne tardent pas à voir le jour chez la concurrente. Bref, Sega et Nintendo semblent jouer à jeu égal et offrent l'un comme l'autre des solutions quasi identiques. A vous de faire votre choix au travers de vos éditeurs préférés. Le célèbre Capcom développe pour Nintendo (Street Fighter II) et non pour Sega (pour le moment seulement). Les jeux d'Electronic Arts ne sont disponibles que sur Megadrive (également pour le moment)...

● Conclusion
La Megadrive profite d'une logithèque bien plus impressionnante que celle de la Super Nintendo, c'est sûr. Mais pour ce qui est du futur, tout devrait s'équilibrer. Support CD pour les deux consoles (déjà disponible pour Megadrive, en préparation pour Super Nintendo), titres fameux des deux côtés...

▪ Alors, Megadrive ou Super Nintendo?
Un premier conseil: et si vous achetiez la même console que votre meilleur copain? Au moins pourriez-vous échanger vos cartouches de jeux, ce qui peut être intéressant au vu de certains prix pratiqués. **Sinon, la conclusion pourrait être celle-ci: vous voulez la console la plus douée techniquement? C'est la Super Nintendo de Nintendo. Vous voulez la console la mieux dotée en cartouches de jeu? C'est la Megadrive de Sega.**

FICHE TECHNIQUE

MEGADRIVE

Au sein de la console de Sega, se trouve le très célèbre microprocesseur 68000 de Motorola, déjà utilisé avec succès sur de nombreux micro-ordinateurs du marché (ST d'Atari, Amiga de Commodore et Mac d'Apple). De conception plus ancienne que sa sœur ennemie la Super Nintendo, la Megadrive n'offre pas autant de facilités quant aux effets spéciaux. Par exemple, un effet de rotation d'un écran graphique sera ici obtenu en



programmant entièrement cette fonction alors qu'elle est déjà disponible dans la mémoire de la Super Nintendo. Cela n'enlève rien à la puissance de la Megadrive qui reste l'une des meilleures 16 bits du marché. Sa résolution graphique maximale est de 320 x 224 points (ou pixels) colorés de 64 teintes différentes parmi un choix de 512. 80 éléments graphiques (ou sprites) de 32 points de côté peuvent être gérés indépendamment à l'écran.



La Megadrive est excellente musicienne avec un processeur spécifique stéréo offrant trois modes de synthèses (classique, FM et PCM); elle peut également gérer un ensemble de 10 voies sonores. Pour ce qui est de ses extensions, la Megadrive ne donne pas dans la demi-mesure puisque son lecteur de CD-ROM est disponible au Japon. En revanche, son arrivée sur notre territoire a été repoussée à la mi-93, Sega préférant attendre l'arrivée de titres CD de qualité pour supporter efficacement ce périphérique. Prix : 1 300 F environ avec deux manettes, Sonic et Street of Rage.

BONS POINTS :
- *le très bon rapport qualité/prix*
- *la logithèque très fournie*
- *les hits Sega*

MAUVAIS POINTS :
- *le paddle pas toujours pratique*
- *le prix de certaines cartouches encore trop élevé.*

FICHE TECHNIQUE

SUPER NINTENDO



Le microprocesseur de la Super Nintendo est un 65C816 à architecture 8-16 bits. En fait, il s'agit d'une version de ce processeur revue et corrigée par Nintendo. Il est épaulé par une batterie de coprocesseurs. Ces précieux alliés, qui ne connaissent pas d'équivalents sur d'autres consoles, ont été développés par la société japonaise pour décharger le processeur central des lourdes tâches de gestion et de calcul inhérentes au bon fonctionnement d'un jeu. Ce sont essentiellement des chips qui interviennent dans le travail graphique (gestion de plans, de sprites, etc.). La Super Nintendo, très à l'aise donc en travaux graphiques, peut afficher un écran de 512 x 448 pixels de côté agrémenté de 256 couleurs à choisir dans une palette de 32 768. Un mode graphique particulier, le fameux mode 7, permet des effets spéciaux spectaculaires. Il s'agit d'un écran graphique dans lequel un programmeur peut intervenir en zooms, scrollings et rotations sur toute ou partie d'une page écran. La machine peut gérer jusqu'à 128 éléments graphiques de 64 pixels de côté. Voilà un léger aperçu de la partie graphique.
Côté sonore, la Super Nintendo est équipée d'un chip sonore Sony restituant de superbes mélopées sur 8 voies stéréophoniques.
Si Nintendo travaille au développement d'un lecteur de CD-ROM pour sa console, celui-ci ne devrait pas voir le jour avant le deuxième semestre de l'année 1993 au Japon, et peut-être beaucoup plus tard en France...
Prix : 1 300 F environ avec deux manettes et Super Mario World.
1 500 F environ avec deux manettes et Street Fighter II.
1 500 F environ avec deux manettes et le phaser Super Scope.

BONS POINTS :
- l'excellent rapport qualité/prix
- l'arrivée régulière de titres de qualité
- la bonne ergonomie des paddles
- les effets spéciaux délirants

MAUVAIS POINT :
- le prix encore élevé des cartouches



CD-ROM POUR CONSOLES 16 BITS, LE POINT SUR LA QUESTION!

Avec le CD-ROM, les consoles peuvent enfin stocker un maximum de données et donc vous offrir des jeux bien plus complets que ceux qui sont disponibles sur cartouches. Mais hélas, mille fois hélas, seule la console NEC profite aujourd'hui de ce périphérique magique. Sur Megadrive, un CD-ROM existe bien, mais il n'est pas encore disponible en France. Et pour la Super Nintendo enfin, l'engin est en cours de développement.



La Coregrafx de NEC est toujours la seule console sur le marché français à disposer d'un lecteur de CD-ROM. Mieux, la NEC Duo est disponible depuis de nombreux mois maintenant et son prix, revu à la baisse, passe à environ 2 200 francs en cette fin d'année 1992. Cette machine incorporant une Coregrafx et un Super CD-ROM NEC dans un boîtier au design assez classe subit, malgré un prix attractif, les mêmes déboires que toutes les machines de jeux NEC. Le géant japonais de l'électronique n'ayant absolument pas envie de ternir son image de marque professionnelle, il n'attaque pas le marché ludique à grand renfort de communication comme Sega ou Nintendo. De ce fait, de nombreux joueurs rêvent encore aux futurs jeux sur CD-ROM annoncé comme étant le support incontournable avec les cartouches de ROM.

A quand le CD-ROM pour la Megadrive et la Super Nintendo ?

Le Mega CD de Sega, déjà en vente au Japon, devait arriver en France en cette fin d'année. Son lancement est maintenant repoussé à la mi-93 car Sega a la volonté de commercialiser en même temps un certain nombre de jeux CD de qualité (les premiers titres édités n'étant pas des plus folichons).
Il faut savoir que ce périphérique n'est pas qu'un lecteur de compact disc. Il devrait aussi combler le déficit technique qui existe entre la Megadrive et la Super Nintendo, des coprocesseurs adjoints au lecteur permettant des effets



spéciaux en scrollings, déformations et autres zooms qui sont pour l'instant l'apanage de la Super Nintendo.
Dans le même temps, Nintendo annonce la venue de son super lecteur de CD pour le deuxième semestre 1993. Celui-ci aussi serait construit sur une base technologique permettant d'augmenter encore les caractéristiques techniques de la console, une fois celle-ci connectée à son lecteur de CD-ROM...

Conclusion

Tout cela est bien joli mais n'est pas encore dans nos foyers. Il vous faudra très certainement attendre la prochaine édition du guide Tilt & Consoles+ pour savoir ce qu'il en est réellement des prouesses des CD-ROM pour la Megadrive et la Super Nintendo. Sans compter que SNK compte bien adjoindre un lecteur de ce type à sa Neo Geo...

FAUT-IL ENCORE ACHETER UNE 8 BITS?

Les consoles 8 bits ont sévèrement marqué le pas durant l'année 1992 puisque ce sont leurs grandes sœurs, les 16 bits, qui ont monopolisé toute l'attention. Pourtant vous pouvez toujours trouver dans la grande surface de votre ville une Master System de Sega ou une NES de Nintendo à des prix totalement séduisants. De plus, de nouvelles cartouches apparaissent régulièrement pour ces deux machines. Mais aujourd'hui ne sont-elles pas totalement dépassées?

NES

FICHE TECHNIQUE

La Nintendo Entertainment System est architecturée autour d'un processeur 8 bits customisé propre à Nintendo. Ses caractéristiques techniques sont équivalentes à celles de la Master System. Son affichage graphique est de 256 x 240 pixels en 16 couleurs parmi 64 et dispose de 32 Ko de mémoire vidéo. Son adaptation aux normes françaises de télévision n'a pas été des plus heureuses, et il faut avouer que les couleurs "dégoulinent".

A l'origine, il s'agit d'une machine de jeu sans prétention ; c'est son succès phénoménal au Japon puis aux Etats-Unis qui lui a valu un traitement de luxe. Ainsi, certaines cartouches de jeu contiennent de la RAM vidéo et des chips qui améliorent de façon très nette les prestations de la NES.

Prix : 500 francs environ avec deux paddles et un jeu.



■ Entre Sega et Nintendo, lequel offre le plus de cartouches côté 8 bits?

Totalement dépassées technologiquement à l'heure actuelle, les consoles 8 bits n'en restent pas moins d'agréables compagnes de jeu avec, pour Sega comme pour Nintendo, une logithèque très riche.

Dans ce domaine, c'est la NES de Nintendo qui offre la plus grande variété de jeux. Console numéro 1 pendant de longues années au Japon, la NES a ensuite enregistré des records de ventes incroyables sur le sol américain. De très nombreuses sociétés — et pas des moindres : Hudson, Taito, Sunsoft, Imagineer, JVC, Konami, etc. — ont développé des jeux d'excellente qualité malgré les caractéristiques modestes de la NES.

La Master System de Sega n'a connu qu'un succès d'estime aux Etats-Unis et, de ce fait, n'a pas bénéficié du support des éditeurs américains. Toutefois, de nombreux éditeurs européens se sont intéressés à elle. De plus, la Master System est dotée des nombreux hits d'arcade de Sega bien connus des amateurs des salles obscures. Ceux-là préféreront de toute manière se tourner vers une console 16 bits capable de reproduire le plus fidèlement les hits d'arcade.

● **Conclusion**

La NES possède plus de titres que la Master System de Sega. En revanche, cette dernière console supporte plus de hits d'arcade signés, bien sûr, Sega.

MASTER SYSTEM II

FICHE TECHNIQUE

La Master System II est une version relookée de la Master System première du nom.

D'une technologie pratiquement préhistorique, son cœur est un vieux microprocesseur Z80.

Elle peut afficher des graphismes dans une résolution de 256 x 192 pixels en 16 couleurs dans une palette de 64.

Ses 16 Ko de mémoire vidéo ne permettent pas tous les délires d'effets spéciaux d'une console 16 bits ; elle est toutefois capable de scrollings coulés et dispose d'une bonne gestion de sprites. Les nostalgiques de la première console de Sega peuvent encore utiliser ses jeux sur la portable Game Gear ou la 16 bits Megadrive grâce à des adaptateurs créant un réel effet de gamme.

Prix : 500 F env. avec deux paddles et un jeu.



■ Peut-on utiliser les cartouches 8 bits sur les portables ou les 16 bits?

Côté Nintendo, on ne peut malheureusement pas utiliser les cartouches 8 bits sur les consoles autres que la NES... En revanche, c'est l'un des atouts majeurs de la Master System. En effet, ses cartouches peuvent être utilisées sur la portable Sega, la Game Gear, grâce à un adaptateur. De même, en acquérant une Megadrive, les cartouches 8 bits ne sont pas perdues puisqu'elles peuvent tourner sur la 16 bits avec un autre adaptateur. Cela constitue un effet de gamme intéressant à l'avantage de Sega. Voilà qui permet de fidéliser les joueurs à monsieur le maître Sega.

Ce n'est pas le cas de la NES dont les cartouches resteront dans votre cave si vous décidez de passer sur Super Nintendo par la suite. De même, la Game Boy n'équivaut pas à une version portable de la NES et utilise donc un format de cartouche différent.

● **Conclusion**

Oui pour Sega, non pour Nintendo.

■ Finalement, faut-il encore acheter une console 8 bits?

Si vous êtes un joueur occasionnel de jeux vidéo, si vous avez peur de laisser tomber un jour un hobby de quelques mois, une console 8 bits peut être la bonne solution pour découvrir à moindres frais le monde merveilleux du jeu. Avec des valeurs sûres comme Mario 3 sur NES ou Wonderboy sur Master System, vous commencerez votre "formation" avec les plus grands classiques du genre. Par la suite, vous aurez certainement envie de passer à la vitesse supérieure, à des jeux plus beaux, plus grands et plus étonnants. Il sera alors toujours temps de vous offrir une console 16 bits...

Cela dit, pourquoi se priver de la qualité de jeux "encore plus mieux" quand on sait qu'il n'y a pas un écart de prix démentiel entre un jeu pour console 8 bits et un jeu pour console 16 bits? La majorité des jeux sur NES coûtent environ 300 francs; le même ordre de prix est généralement appliqué pour une cartouche Megadrive... Il est alors fort intéressant de se tourner vers le marché de l'occasion (lire l'encadré "Acheter d'occasion"), inondé par les machines et cartouches 8 bits des joueurs qui sont passés sur une machine plus puissante.

● **Conclusion**

Si en 1992 de nombreux éditeurs développaient encore des jeux 8 bits, il n'en sera pas de même en 93. En fait, de nombreux éditeurs ont dû passer par le développement 8 bits pour "justifier" auprès de Nintendo et de Sega le droit de développer par la suite sur 16 bits. 93 s'annonce exclusivement 16 bits. Bref, il n'est plus du tout d'actualité de s'offrir une console 8 bits.

ACHETER D'OCCASION

Avec l'arrivée de nouvelles consoles, notamment de la récente Super Nintendo, bon nombre de particuliers changent de machine pour s'offrir celle qui tient le haut de l'affiche. Les magazines spécialisés consacrent une bonne pagination aux petites annonces d'achat/vente de consoles et de cartouches de jeu. Alors, est-il intéressant de recourir à ces petites annonces pour espérer trouver une machine moins chère et, la plupart du temps, vendue avec quelques titres?
En fait, tout dépend de votre tempérament de joueur. Vous comprendrez bien que vous pouvez essentiellement trouver des consoles 8 bits sur le marché de l'occasion, la tendance normale étant la plupart du temps de vouloir changer de console pour passer sur une plus puissante. Si vous avez simplement envie d'acquérir une console pour vous détendre et que votre souci premier est de passer du bon temps sans spécialement disposer d'une véritable bête d'arcade, vous auriez presque tort d'acheter une Sega Master System ou une NES neuve. On trouve ces machines par milliers en occasion et elles sont souvent vendues avec une logithèque copieuse pour un prix fort intéressant. A titre indicatif, vous pouvez acquérir une Sega 8 bits ou une NES 8 bits avec cinq ou six titres pour environ 1 500 francs. Ainsi vous achèterez, d'un seul coup d'un seul, une console avec, la plupart du temps, ses meilleurs jeux.
De plus, l'édition se porte encore très bien pour les machines 8 bits de Sega et Nintendo, et de nouveaux titres de bonne facture sont régulièrement sortis cette année encore en France. L'horizon est donc bien dégagé!

CONSOLES DE REVE NEO GEO, KIC'S, COMBO

En dehors de l'amateur averti qui joue avec intérêt sur sa console de jeux, il existe une autre race de joueurs: les vrais mordus. Ceux-là, plus que tous les autres, veulent posséder la meilleure machine toutes catégories confondues et jouer avec les plus beaux jeux. Si vous faites partie de ce clan, accueillant de plus en plus d'adeptes, vous avez désormais la possibilité de vous offrir une véritable machine d'arcade à domicile.

■ Neo Geo, la star

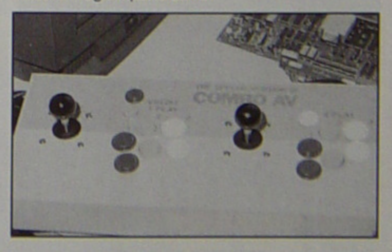
Dans ce domaine, la Neo Geo de SNK peut encore être considérée comme une console de jeux. Véritable star, elle affiche des graphismes somptueux. Malgré un prix assez compétitif (environ 2 000 francs pour la machine et une seule manette de jeu), elle reste tout de même onéreuse. Si quelques-unes des cartouches de la bête valent maintenant moins de 700 francs, les nouveautés et les "gros" titres coûtent un peu plus du double. Il n'y a pas ici le même déluge de sorties qu'on peut constater sur Megadrive ou Super Nintendo. De plus, certains types de jeux n'existent pas sur Neo Geo. Ici, c'est de l'arcade pure et dure, ça cogne et ça lasérise, exit les jeux d'aventure.
Mais nous ne sommes pas là pour cueillir des marguerites dans les champs. Et il existe des machines encore plus puissantes que la Neo Geo.



■ Kic's et Combo, deux géantes!



Avec la Kic's et la Combo AV, on ne sait plus trop si l'on a encore affaire à des consoles de jeux! Ces deux-là sont de véritables bornes d'arcade avec lesquelles vous pouvez retrouver sur votre téléviseur exactement les mêmes jeux que dans votre salle d'arcade favorite ou le troquet du coin de la rue.
Ces machines n'utilisent pas de cartouches mais les mêmes cartes que la plupart des bornes classiques; ce sont des cartes de type Jamma, de grande dimension, couvertes de composants électroniques et de mémoire.
Passons rapidement sur le cas de la Kic's, quasiment impossible à trouver en France. Il faut pouvoir la commander au Japon ou à Taiwan avec tous les inconvénients que cela engendre (adaptation à la norme Secam de télévision et à notre courant 220 volts, par exemple).
La Combo AV, elle, est disponible depuis peu en France au prix d'environ 3 300 francs avec un jeu. Entièrement carrossée dans une boîte de métal, la machine offre deux vraies poignées d'arcade et six boutons d'action par joueur. Tout semble avoir été pensé pour résister à la plus déchaînée des parties de Street Fighter II. Il faudra toutefois prendre soin de la fragile carte Jamma, reliée à la Combo AV par un câble nappé. Une grande table est nécessaire pour disposer cet ensemble imposant. A l'avenir, l'importateur devrait pouvoir fournir les cartes de jeu dans un boîtier de protection.
Adaptée à nos normes de télévision et d'électricité, la Combo AV est livrée prête à l'emploi.
Attention, les cartes Jamma ne s'achètent pas au supermarché du coin et leur prix peut varier d'un peu plus de 500 francs à près de 8 000 francs en fonction de la complexité de la carte et de la renommée du jeu. Ainsi, jouer avec une copie taïwanaise d'une carte Street Fighter II sur Combo AV est un loisir qui va chercher dans les 7 000 francs, machine et carte comprises. A vous de voir si cet investissement est possible. Pour se procurer de nouvelles cartes, il sera judicieux de revendre celle(s) dont vous ne vous servez plus auprès de l'importateur de la Combo qui devrait rapidement proposer un choix varié de cartes Jamma parmi les moins chères. Il sera également possible d'acheter des cartes auprès des importateurs français de bornes d'arcade. WDK offre ce genre de service en région parisienne.



● Conclusion

Si votre souci est de jouer, à la maison, sur les meilleurs jeux d'arcade, la Combo AV vous comblera certainement mais soulagera sérieusement votre portefeuille. Mais quand on aime, on ne compte pas. Si?

L'AVENIR DES PORTABLES

Dans le métro, la cour de récré ou sur la plage, l'amateur de jeux vidéo peut assouvir sa passion grâce aux consoles portables. Ces petits bijoux de technique connaissent un réel succès et ont même su séduire les non-pratiquants, sans limite d'âge. Qu'en est-il aujourd'hui du marché de la console portable et quel est son avenir?

Exit les Game & Watch de la première génération, les machines de jeu de poche sont maintenant de véritables consoles portables. Les jeux développés sur portables sont de mieux en mieux réalisés. On trouve de tout, du jeu d'échecs à l'action, du sport au wargame. Et regardez dans notre sélection des Tilt d'or 92, plusieurs titres primés fonctionnent sur portable. Alors, même si vous possédez déjà une console de salon, pourquoi ne pas craquer pour un "petit bijou"...

FICHE TECHNIQUE — GAME BOY

La Game Boy connaît un grand succès affectif. Ses dimensions lui permettent de se glisser partout, dans un cartable, une poche, un sac à main. Du fait de son écran LCD noir et blanc peu gourmand en énergie, elle possède la meilleure autonomie: entre quinze et vingt heures de jeu avec quatre piles bâton! En revanche, la lisibilité de l'écran n'est pas toujours évidente, et les plus accros devront lui adjoindre un accessoire pour contrer ce défaut.
Elle possède dans son cœur un processeur 8 bits supporté par un chip autorisant de véritables délires à l'écran. Scrollings de qualité, excellente gestion de sprites et déformations en tout genre.
Côté sonore, la Game Boy est capable de vous émerveiller grâce à un véritable synthétiseur digne d'une console de salon. Son succès auprès des développeurs et des joueurs lui garantit un avenir radieux.
Prix : 700 F environ.

■ **C'est la désormais célèbre Game Boy de Nintendo qui occupe la première marche du podium.** Cette machine a connu un succès à l'échelle mondiale et ce sont plusieurs millions de joueurs qui emmènent la portable de Nintendo dans tous leurs déplacements. Développée comme une véritable machine d'arcade, la Game Boy a tout pour elle malgré un écran LCD en noir et blanc non éclairé. Le nombre considérable de ses cartouches de qualité a énormément contribué à son succès. En fait, les très nombreux développeurs de la première console de Nintendo, la NES, ont tous saisi l'occasion de porter leurs meilleurs jeux sur Game Boy.

■ **Sega ne pouvait rester insensible face à ce succès foudroyant. Sa Game Gear dispose d'un écran LCD couleur rétro-éclairé.** Il s'agit en fait d'une version portable de la Master System qui dispose des mêmes caractéristiques techniques.

■ A jeu égal, on trouve le seul constructeur américain de ce marché dominé par les Japonais. **Atari avec sa Lynx a créé une console de très grande qualité,** architecturée autour d'un véritable processeur 16 bits et disposant d'un écran LCD couleur rétro-éclairé de bonne lisibilité. Malgré l'exceptionnel potentiel de la Lynx, Atari rivalise difficilement avec ses concurrents nippons dont les moyens de communication sont largement supérieurs.

■ Encore une machine réellement enthousiasmante: **la PC Engine GT de NEC considérée comme la Rolls des portables.** Il s'agit d'une Coregrafx portable utilisant les mêmes cartouches que sa grande sœur de salon et disposant d'un écran LCD couleur rétro-éclairé d'une qualité exceptionnelle. Elle n'offre qu'une faible autonomie en alimentation sur piles et coûte plus que le double de ses concurrentes.

■ **La meilleure ludothèque possible**
L'avenir des consoles portables dépend de la richesse et du nombre de cartouches qu'elles proposent. Ici, Nintendo et Sega ne semblent pas avoir de problèmes puisqu'ils sont supportés par de nombreuses sociétés de développement. Atari, malgré des moyens plus limités, continue d'éditer régulièrement des cartouches pour sa Lynx. Peu de jeux mais de qualité qui séduiront les joueurs préférant l'écran couleur Lynx à celui monochrome de la portable de Nintendo. La séduisante PC Engine GT, enfin, risque fort d'être victime de sa diffusion moins large et de la baisse d'intérêt de la part des éditeurs pour les machines NEC. Avec un prix moins "grand public" elle ne peut plus enchanter que les véritables passionnés.

● **Conclusion**
Avant de faire votre choix, il conviendra donc d'opter soit pour un écran noir et blanc, de nombreux titres de qualité et une grande autonomie, soit pour un écran couleur, peu de cartouches et une autonomie moindre.

FICHE TECHNIQUE — GAME GEAR

La Game Gear de Sega dispose de caractéristiques similaires à celles de la Master System, d'ailleurs un adaptateur lui permet d'utiliser les cartouches de la console de salon.
Son écran couleur est tout à fait correct, bien qu'un peu trop lumineux à mon goût. Sa prise en main est différente de celle de la Game Boy. La Game Gear se tient horizontalement et offre une excellente jouabilité. Sa logithèque, moins importante que celle de sa concurrente monochrome, est toutefois dotée de titres d'un excellent niveau avec notamment les nombreux hits Sega toujours appréciés des joueurs d'arcade.
Prix : 800 F environ.

FICHE TECHNIQUE — LYNX



La Lynx est la seule console portable équipée d'un microprocesseur 16 bits. Il est secondé par des coprocesseurs lui permettant des effets spéciaux de très grande qualité. Zooms, scrollings, définition graphique excellente et riche palette de couleurs sont les principaux atouts de la Lynx. Excellente aussi, la qualité de son écran LCD couleur qui offre une parfaite lisiblité en toute situation avec pour contrepartie une consommation d'énergie assez élevée. De plus, la Lynx a évolué: la Lynx II, plus compacte, offre une meilleure prise en main que le modèle d'origine. Enfin, et c'est un détail qui a de l'importance, une fonction de la console permet de "retourner" l'écran, autorisant ainsi les gauchers autant que les droitiers à jouer aisément.
Prix : 800 F environ.

FICHE TECHNIQUE — PC ENGINE GT

La portable de NEC possède exactement les mêmes caractéristiques techniques que sa grande sœur de salon, la Coregrafx. Elle utilise également des cartouches au format "carte de crédit" et dispose donc d'une logithèque considérable vu le grand nombre de titres édités pour la console NEC. Sa prise en main est excellente et son écran LCD couleur est d'une qualité exceptionnelle! En revanche, côté autonomie, avec six piles bâton, elle se révèle la moins performante des consoles portables: quatre à six heures de jeu en conditions optimales tout au plus. Sa récente baisse de prix pourrait en séduire plus d'un mais la faible diffusion des produits ludiques NEC en France la réserve aux véritables accros.
Prix: 1 500 F environ.



...uveau. Pour SUPER NINTENDO Super Nintendo Entertainment System
Super Castlevania IV
Nouveau!
Le summum de l'horreur draculéenne sur la nouvelle console Super NES!
Le Comte Dracula est de retour. Simon l'entraîne dans la fosse avec son fouet mystique. Des chevaliers morts-vivants, des crapauds cracheurs . . . tu verras de abîmes frissonnants. Tous les amateurs du genre pourront vraiment se ‹dépenser› lors de cette chasse au comte. Une quantité de magnifiques images vampiriques et des sons atmosphériques te mettront dans l'ambiance Dracula. 30 thèmes musicaux et 80 effets sonores attendent de pouvoir toucher tes pavillons acoustiques. Et, en plus, des tas de bonnes idées de jeux: de pièces tournantes, des démons cracheurs d'eau . . .
JOYPAD 1/92:
An niveau de l'action, Castlevania est également génial, l'ambiance du jeu est bonne et on n'a pas vraiment le temps de s'ennuyer tellement le nombre de monstres à tuer est important.
GLOBAL 93%
superstar joypad
Le jeu 8 Mégabit
11 niveaux
Pour 1 joueur
Système: Super Nintendo Entertainment System
KONAMI
La passion des jeux
Autres jeux vidéo pour ton Gameboy et le Nintendo Entertainment System:
Castlevania
Castlevania II Simon's Quest
GAME BOY
Adventure
Super Castlevania IV
SUPER NINTENDO
KONAMI
F&P 92/336 P1
Distribué par BANDAI
Pour plus d'informations sur les jeux, appelez-nous au:
(16-1) 34.64.77.55



Olivier Hautefeuille

ACHETER UN PC : 10 CONSEILS INDISPENSABLES POUR NE PAS VOUS FAIRE AVOIR !

Choisir un PC et le payer à sa juste valeur, ce n'est pas si facile! Sur le marché du compatible, les prix varient du simple au triple. De plus, vous devrez aussi savoir sélectionner vous-même votre configuration: quel type de moniteur, quelle carte sonore, combien de mémoire...? Ce guide des "10 conseils indispensables pour ne pas se faire avoir", ce sont dix réponses aux dix questions qu'il faut absolument se poser lorsque l'on veut acheter un compatible. N'hésitez pas à l'emmener avec vous lors de l'achat de votre futur PC!

■ **Faut-il acheter un PC de marque ou un compatible taiwanais?**
Là, aucune hésitation, n'achetez pas un PC de grande marque, sauf si vous obtenez un prix vraiment compétitif (les prix sont en baisse, voir page 108 l'enquête vérité, "le vrai prix d'un PC pour jouer").
Les PC proposés à des coûts très bas sont, malgré tout, de bonne qualité; la raison en est simple, les composants sont souvent les mêmes que ceux utilisés par les grandes marques, quel que soit le "nom" de la machine.

● **Conseil n°1**
Plutôt que de miser sur la réputation de la marque du PC que l'on veut acquérir, il vaut mieux ne s'intéresser qu'à son prix... Achetez taiwanais!



Un PC Philips de base, "presque" prêt à jouer! Il faudra encore investir dans une carte sonore et un joystick, et peut-être même gonfler la mémoire à 4 Mo...

■ **La RAM, ou la mémoire du PC...**
Bien sûr, la rapidité de votre PC est importante. Mais il faut aussi lui donner le maximum de mémoire pour qu'il soit capable de gérer des données avec plus de facilité. Si vous voulez profiter des jeux les plus aboutis sur PC, ou installer sur votre disque dur des programmes comme Windows, investissez dans la RAM!

● **Conseil n°4**
Il faut investir dans 4 Mo de RAM. C'est indispensable si vous voulez profiter d'une machine efficace. Et demandez à votre vendeur qu'il installe la mémoire et qu'il configure la machine pour qu'elle l'exploite au mieux.

■ **286, 386, 486..., quelle puissance choisir?**
Aujourd'hui, les PC sont repérables à la puissance de leur processeur. Ainsi, les 286 sont moins rapides que les 386, eux-mêmes moins rapides que les 386, etc. Et puisque les compatibles évoluent sans cesse, il vaut mieux investir d'entrée de jeu dans une machine des plus puissantes.

● **Conseil n°2**
Actuellement, un 486 DX cadencé à 33 MHz est une machine tout à fait performante. C'est le modèle qu'il vous faut si vous ne voulez pas être trop vite dépassé par les événements.

■ **La vitesse du PC : 16, 20, 25, 33 MHz ou plus?**
Vous voulez acheter un PC 386 ou 486... Mais à quelle "vitesse" tourne-t-il? Ne vous fiez pas au bouton "turbo" qui frime sur le devant du PC. Il faut absolument demander au vendeur la "vitesse" de la machine, c'est-à-dire la fréquence de son processeur.

● **Conseil n°3**
N'achetez plus aujourd'hui un PC dont la fréquence est inférieure à 33 MHz. C'est le "minimum jouable" pour se laisser entraîner dans l'univers d'un Ultima Underworld par exemple!

■ **Lecteur et disque dur, que choisir?**
Votre PC va vous être proposé avec divers types de lecteur et de disque dur. Côté lecteur, il faut absolument que vous choisissiez un 3"1/2, car c'est le nouveau standard en ce qui concerne les disquettes PC (même format que les disquettes Mac, Atari ST, Amiga). Le lecteur 5"1/4 est moins utile. En ce qui concerne le disque dur, il est bien sûr indispensable et sa capacité doit être au minimum de 80 Mo.

● **Conseil n°5**
Votre PC doit obligatoirement posséder un lecteur 3"1/2 et un disque dur d'au moins 80 Mo. Si votre portefeuille le permet, ache-

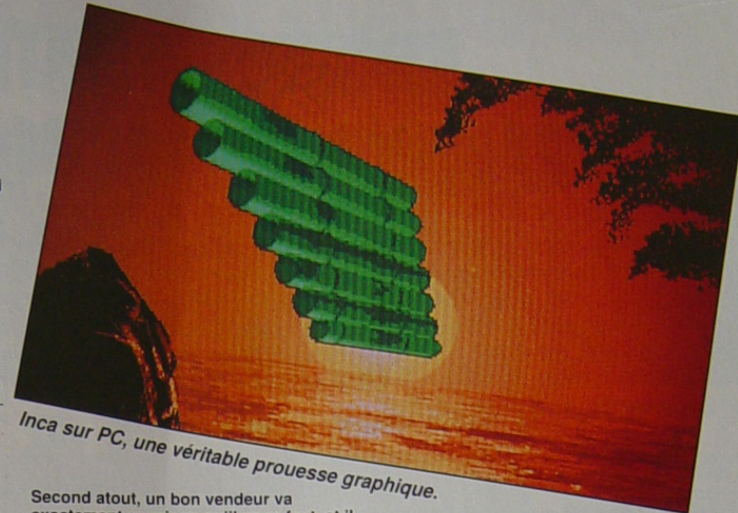
...ez en premier lieu un disque dur plus "gros", et ensuite un lecteur 5"1/4...

Quelle carte graphique ?

Un grand nombre de cartes graphiques sont aujourd'hui disponibles pour les PC et compatibles. L'ancien standard EGA est largement dépassé. Mais il vous faudra encore choisir entre VGA ou Super VGA.

Conseil n° 6

VGA ou Super VGA? Rares sont les jeux qui exploitent aujourd'hui le Super VGA. Mais cela va venir... Pour les applications sous Windows ou la création graphique, le Super VGA fait des prouesses étonnantes. En conclusion, et comme les prix sont en baisse, nous vous conseillons vivement d'investir dans le Super VGA!



Inca sur PC, une véritable prouesse graphique.

La carte sonore, indispensable ?

Oui! Le petit haut-parleur interne des PC n'est vraiment pas à la hauteur. Ce n'est pas comme un Amiga ou un Atari ST. Ici, impossible de profiter d'une véritable ambiance sonore sans adjoindre à votre machine une carte spéciale. Alors, pour quelle carte opter?

Conseil n°7

Pour choisir l'indispensable carte sonore qui donnera leur vraie dimension à tous vos jeux préférés, il faut investir dans une carte qui est bien entendu "comprise" par un grand nombre de programmes. C'est la carte Sound Blaster qui décroche la palme. Mais soyez vigilant, car il existe depuis peu des cartes compatibles Sound Blaster qui coûtent moins cher que l'originale...



La carte son Pro Audio Spectrum (Media Vision).

Faut-il acheter un PC modeste et le "gonfler" par la suite ou investir tout de suite dans une "grosse" configuration?

Vous le savez sans doute, le PC est une machine évolutive. On peut acheter à bas prix un PC mal équipé, avec peu de mémoire par exemple, une carte écran peu performante, etc., pour le "gonfler" par la suite. Mais ce n'est pas toujours un bon calcul!

Conseil n°8

Il se révèle souvent plus intéressant d'acheter d'un bloc, et chez le même distributeur, tous les composants indispensables à votre "PC jeu". En effet, c'est souvent de cette manière que l'on obtient un prix d'ensemble plus attractif.

Second atout, un bon vendeur va exactement savoir ce qu'il vous faut, et il peut aussi paramétrer votre machine mieux que vous ne le feriez vous-même.

CD-ROM, imprimante, scanner : les "plus" !

Il existe de très nombreux périphériques que l'on peut adjoindre à son PC. Une imprimante et un scanner pour la création graphique, le CD-ROM pour profiter des jeux les plus évolués, etc. Mais faut-il choisir ces "plus" en même temps que l'on achète son PC? Non!

Conseil n°9

Il arrive très souvent que les compatibles PC soient vendus en lot et que l'on vous propose, par exemple, une petite imprimante pour quelque 1 000 F de plus... Attention, il s'agit souvent de manœuvres qui tendent à écouler les stocks du magasin! Nous vous conseillons de profiter d'abord de votre machine, afin de cerner exactement vos besoins et de ne pas investir dans du matériel inutile. Pour le CD-ROM, le problème est différent: étudiez attentivement l'article qui lui est dédié dans ce Guide.

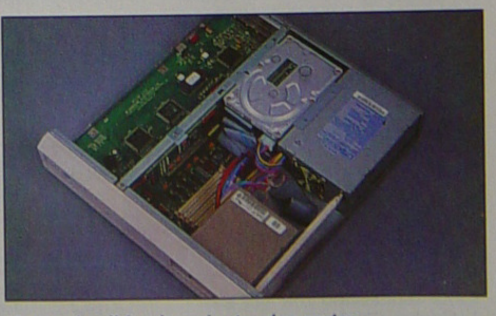
Quels sont les programmes que l'on doit vous fournir?

Votre PC ne peut fonctionner sans qu'il soit préalablement installé, disque dur formaté, setup de la machine au point, etc. Le programme le plus important, le seul qui puisse donner vie à votre machine, c'est le fameux DOS, le système d'exploitation. Bien entendu, vous pourrez vous plonger dans les bouquins et faire vous-même cette installation. Mais pourquoi se compliquer la vie!

Conseil n°10

Vérifiez que votre PC vous est fourni avec son système d'exploitation, le DOS. Et attention aussi, ne vous laissez pas refiler une ancienne version de ce fameux DOS. Demandez au moins le DOS 5.0 et son manuel d'utilisation, c'est très important! Pour les autres programmes fournis, petit traitement de texte, utilitaires, etc. , attention là encore car ils ne sont pas toujours performants et ne doivent pas servir de prétexte au vendeur pour grossir le prix de la configuration!

Et maintenant, vous allez pouvoir vous lancer dans la course avec tous les atouts dans la manche! Les Tilt d'or attendent votre nouvelle machine, de Ultima Underworld à Aces of the Pacific, en passant par la création ou la stratégie! Quant à savoir ce qu'il va réellement vous en coûter, la réponse est dans l'enquête vérité, "le vrai prix d'un PC pour jouer"!



A gauche, il faudra rajouter des cartes...

ENQUETE VERITE : LE VRAI PRIX D'UN PC POUR JOUER

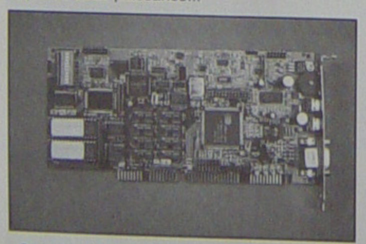
Maintenant que vous savez exactement ce qu'il faut inclure dans la configuration de votre PC pour vraiment profiter des jeux qui sortent sur le marché, voici de quoi définir le coût de votre investissement. De nombreux lecteurs pensent à tort qu'il suffira de 5 000 F pour trouver la machine idéale. Hélas, les PC ne sont pas des Atari ST ou des Amiga. Vous pourrez acquérir votre PC pour environ 10 000 F... Mais encore faut-il ne pas tomber dans les pièges que dévoile cette enquête vérité !

RAPPEL DE LA CONFIGURATION PC IDÉALE
ou ce qu'il vous faut acquérir pour bien jouer sur PC :

- une unité centrale 486 cadencée à 33 MHz
- un disque dur de 80 Mo
- un lecteur 3"1/2
- 4 Mo de RAM
- une configuration graphique Super VGA
- une carte sonore
- une souris
- un joystick.

A la suite d'une grande enquête menée dans les boutiques, nous avons pu découvrir d'impressionnantes différences de prix entre plusieurs revendeurs. Voici les conclusions de cette étude.

Grandes surfaces ou petits magasins ?
Même si vous devenez, grâce à ce dossier, un pro du PC, il est important que vous ayez affaire à un vendeur qualifié et passionné. Dans les grandes surfaces, ce n'est que trop rarement le cas. Le vendeur qui va vous proposer une machine risque fort de ne pas connaître à fond ses possibilités. De plus, ces mêmes vendeurs ne sont pas souvent des joueurs et leur manque de passion ne peut qu'entraîner des erreurs de jugement. Dans certaines grandes surfaces, les prix pratiqués peuvent être compétitifs. En revanche, la configuration que l'on va vous proposer ne sera pas toujours bien équilibrée : par exemple, une machine puissante mais qui manque de mémoire pour exploiter cette puissance...



Carte audio/vidéo Thunder and Lightning (Media Vision).

FAUT-IL ACHETER UN MACINTOSH POUR JOUER?

Pour la première fois cette année, le Mac tente une percée dans l'univers des jeux. Il concurrence directement les compatibles... Mais est-il de taille à vous séduire plus qu'un PC? Les jeux sur Mac sont de plus en plus nombreux et couvrent tous les domaines ludiques. Prince of Persia, Tilt d'or sur Mac, voilà qui promet pour l'avenir. Mais la vraie question, c'est là encore le prix de revient de la machine. Un Mac pour jouer, cela implique un processeur rapide (68030), de la mémoire (2 Mo de RAM au minimum), un disque dur de 80 Mo, un moniteur couleur... Le prix d'un Mac pour jouer est environ de 16 000 F, ce qui donne encore un large avantage au PC. Alors, pas de crainte côté logiciels mais un réel problème lorsqu'il faut ouvrir son portefeuille... Les Macintosh souffrent en effet d'un handicap certain. Alors que les anciens ordinateurs IBM ont été copiés par un grand nombre de firmes, ce qui a fait jouer la concurrence et donc baisser les prix, seul Apple a le droit de construire des Macintosh. Pas de clones, pas de concurrence, et donc pas de "petits prix". Mais les responsables de cette firme prestigieuse ont bien envie de renverser la vapeur. Le prix des Mac est en chute libre... En 93, pourrons-nous jouer sur Mac pour un investissement égal à celui de l'achat d'une configuration PC? Affaire à suivre!

Pour trouver la bonne boutique, soyez donc très attentif à l'ambiance du magasin. Des "gros" jeux en démonstration et c'est la garantie que le vendeur connaît la gestion de la mémoire de ces machines. Dans ces petites boutiques "spécialisées PC", vous devez ainsi décrocher un prix intéressant pour la configuration proposée.

10 000 F, c'est ce qu'il doit vous en coûter. Et, bien sûr, pour la configuration complète, carte-son et joystick compris. Pour indication, voici quelques-uns des prix pratiqués.

LES MACHINES COMPLETES

- PC 386 (16 et 20 MHz): de 5 000 à 10 000 F
- PC 386 (25 MHz): de 6 000 à 12 000 F
- PC 386 (33 MHz): de 7 000 à 18 000 F
- PC 486 (33 MHz): de 10 000 à 25 000 F

Mais il ne s'agit ici que des prix de PC qui n'appartiennent pas à des marques prestigieuses. Chez Olivetti, Tandon ou IBM, cela peut "cartonner" à 25 000 F pour un simple 386 à 20 Mo.

Les PC de marque offrent pourtant des prix sans cesse plus intéressants. Mais c'est aussi parce qu'ils ne garantissent plus comme avant la qualité de leurs composants. Aussi, inutile à l'heure actuelle de se tourner vers cette filière! Pour conclure, vous devez absolument essayer de ne pas dépasser un budget de 10 000 F!

LES CARTES ET PERIPHERIQUES
Les prix chutent sans cesse! Vous pourrez trouver une carte graphique SVGA 32 000 couleurs pour moins de 1 000 F. De quoi utiliser à fond toutes les possibilités des softs les plus puissants. Côté moniteurs, la différence entre VGA et Super VGA n'est plus que de 300 F. Pourquoi se priver! Et même en ce qui concerne les cartes sonores, la Sound Blaster Pro, à 1 300 F environ, est talonnée par des cartes son haut de gamme qui ne coûtent que 1 000 F!
L'univers PC est donc en pleine évolution. Plus que jamais, il vous appartient de fouiner, de faire jouer la concurrence, de visiter un grand nombre de boutiques ou d'éplucher les magazines spécialisés pour décrocher l'affaire du siècle... Bonne chance et bonne chasse!

COMMANDEZ LES PREMIERS NUMÉROS DE CONSOLES+



Numéro Hors Série



Numéro 1



Numéro 2



Numéro 3



Numéro 4



Numéro 5



Numéro 6



Numéro 7



Numéro 8



Numéro 9



Numéro 10



Numéro 11



Numéro 12



Numéro 13



Numéro 14

RETOURNEZ-NOUS DES AUJOURD'HUI LE BON DE COMMANDE CI-DESSOUS ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT A L'ORDRE DE CONSOLES+

BON DE COMMANDE DES ANCIENS NUMEROS DE CONSOLES +

A retourner à CONSOLES + – B.P. 53 – 77932 PERTHES CEDEX
(Vous pouvez également vous procurer ces numéros de Consoles + à : l'accueil, 9-11-13, rue du Colonel Pierre-Avia, 75015 PARIS)

Numéro Hors Série (450074) ☐	Numéro 2 (451002) ☐	Numéro 4 (451004) ☐	Numéro 6 (451006) ☐
Numéro 1 (451001) ☐	Numéro 3 (451003) ☐	Numéro 5 (451005) ☐	Numéro 7 (451007) ☐
Numéro 8 (451008) ☐	Numéro 9 (451009) ☐	Numéro 10 (451010) ☐	Numéro 11 (451011) ☐
Numéro 12 (451012) ☐	Numéro 13 (451013) ☐	Numéro 14 (451014) ☐	Nombre de numéros :

Somme totale :

Je vous adresse la somme de 29 F pour chaque numéro par :

Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐

NOM : .... Prénom : ....

Adresse : ....

Code postal : .... Ville : ....

(Délai d'expédition : 6 semaines)

Si vous êtes abonné, merci de nous préciser votre numéro d'abonné : |_|_|_|_|_|_|_|_| (une lettre suivie de sept chiffres) ou de nous retourner l'étiquette d'expédition de votre magazine.


Jacques Harbonn

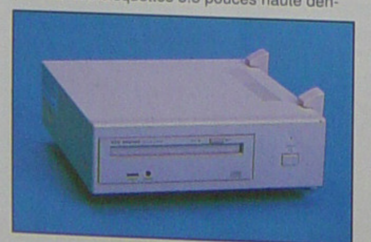
CD-ROM, CD-I, CDTV : LE POINT SUR LA QUESTION

Le compact disc (CD) est un nouveau support informatique dont l'aspect est identique à celui des CD audio maintenant bien connus. Tout comme le CD audio, ce CD destiné à un usage informatique est lu par un faisceau laser. Les données sont enregistrées sous forme numérique (comme sur une disquette), ce qui garantit une parfaite concordance avec l'original. Les trois types de CD présentés ici (CD-ROM, CD-I et CDTV) usent du même format physique (disque de 12 cm) et satisfont à la même norme (ISO 9660). Toutefois, même s'il est possible en théorie de lire indifféremment tous les types de CD sur tous les lecteurs CD informatiques, en pratique, seules quelques données pourront être récupérées. Cette situation est un peu similaire à celle qui règne entre Atari STE et PC, les disquettes étant lisibles sans problème aucun sur les deux machines mais les programmes étant pour leur part spécifiques à chaque machine. Tous les lecteurs de CD informatiques sont aussi capables de lire les CD audio bien qu'ils offrent le plus souvent moins de fonctions que les lecteurs CD audio.

GONFLER VOTRE PC AVEC UN LECTEUR CD-ROM

● Qu'est-ce que le CD-ROM ?
Le CD-ROM est un lecteur de CD informatique qui se connecte à un PC. Il en existe de différents types (interne ou externe, bus spécifique comme pour le lecteur CD de la Sound Blaster Pro, ou bus SCSI plus standard). Cette désignation recouvre aussi le disque lui-même.
Le CD-ROM est un lecteur de disque optique, dédié à l'informatique, qui se raccorde en interne ou externe, à une configuration PC complète.

● Pourquoi ajouter un CD-ROM à son PC ?
Le CD-ROM dispose d'une puissance de stockage phénoménale (jusqu'à 650 Mo, soit plus de 450 disquettes 3.5 pouces haute densité!). Il offre en outre la même qualité de reproduction sonore que le CD audio. Le catalogue des CD-ROM est actuellement déjà bien développé (plus de 3 000 titres) et son expansion s'accroît rapidement. Toutefois, l'offre dépend beaucoup du type de programme.


Lecteur CD-ROM de NEC.

Les jeux
Les jeux sont encore un peu les parents pauvres du CD-ROM. Si l'on trouve maintenant de nombreux CD dédiés au jeu, la plupart ne sont que de simples changements de support, ne profitant nullement des spécificités du CD-ROM. Le seul avantage est alors la rapidité d'installation.
Signalons que certains éditeurs ont cependant fait l'effort d'exploiter au moins partiellement ce support, proposant alors une bande-son plus riche, un jeu polyglotte ou une base de données complémentaire. Le petit dernier, The Seventh Guest, tranche complètement avec le reste de la production et laisse tout simplement sans voix. L'avenir des jeux CD-ROM passe par les nouvelles technologies mises à profit dans ce titre : univers virtuel et techniques cinématographiques.
Dans l'état actuel des choses, l'achat d'un CD-ROM pour jouer ne se justifie pas... sauf pour The Seventh Guest. Toutefois, si les nouveautés apportent la même richesse, tout pourrait changer très rapidement.

Les encyclopédies et bases de données
Dans ce domaine, le CD-ROM est roi, laissant tout simplement sur place le support papier. Un seul CD peut ainsi contenir le texte des 20 tomes d'une encyclopédie, enrichi de photographies, de documents sonores et même de séquences filmées ! De plus, la puissance de l'ordinateur est pleinement mise à profit pour les recherches multicritères par exemple, impossibles à faire autrement. La langue anglaise prédomine mais, en revanche, tous les sujets sont abordés, même les plus pointus.
Pour l'étudiant, le chercheur, ou le curieux en général, le CD-ROM représente un achat

LES PC MULTIMEDIA

Certaines marques fournissent des PC "prêts à l'emploi Multimedia". Certains sont bien loin des spécifications optimales décrites et d'autres bien trop chers. Vous aurez en fait bien plus intérêt à monter votre configuration vous-même.

stifié, la consultation d'une encyclopédie CD étant beaucoup plus facile et plus complète que sur papier.

es banques d'images
râce une fois encore à ses remarquables capacités de stockage, le CD-ROM est le seul support propre à offrir une collection d'images haute résolution 16 millions de couleurs. De elles images occupent souvent plus d'1 Mo chacune, quand elles ne dépassent pas tout simplement la capacité d'une disquette 3,5 pouces haute densité ! L'offre est assez fournie, proposant images digitalisées ou dessins. Proches des banques d'images, les CD de voyages vous feront découvrir le monde dans un fauteuil...
es impressionnantes capacités de stockage du CD-ROM sont pleinement exploitées pour les images haute résolution et autres voyages en chambre, qu'il serait impossible de proposer sur un autre support. L'achat du CD-ROM peut se justifier pour les passionnés ou les professionnels de l'image.

es freewares et sharewares
Le CD-ROM compte maintenant de nombreux disques de compilation de programmes du domaine public. S'ils ne sont pas tous du même niveau, la plupart sont excellents et offrent un éventail d'une richesse incroyable. Tous les genres sont abordés : le jeu, les utilitaires divers, les programmes de bureautique, les logiciels de dessin ou de musique, les drivers et fontes pour imprimantes, etc. Les différents



Sur CD-ROM, The Amazing Universe.

systèmes d'exploitation sont représentés : DOS et Windows principalement, mais aussi OS/2. Chaque CD offrant souvent plusieurs milliers de programmes, le coût de chacun reste très en deçà des serveurs Minitel, disquettes et même BBS. L'absence de chargement et de ses aléas représente un autre atout non négligeable.
Si vous êtes un gros consommateur de freewares, le CD-ROM représente un investissement très vite rentabilisé, en temps comme en argent.

■ Conclusion
Le CD-ROM montre sa suprématie dans des domaines divers : encyclopédies et bases de données surtout, mais aussi freewares, images de grande qualité et programmes de "découverte". Les jeux restent un peu en deçà, exception faite de The Seventh Guest qui préfigure ce que seront les fabuleux jeux de demain.



Le Guiness Disc.

● **Quelle configuration PC est nécessaire pour accepter un CD-ROM ?**
Le PC lui-même
En théorie, n'importe quel PC doté de 640 Ko de mémoire peut faire tourner un CD-ROM sous MS-DOS. Sous Windows, les spécifications minimales de la norme MPC (Multimedia PC) imposent un 286 et 2 Mo de RAM. En pratique, pour être à l'aise à la fois sous MS-DOS et sous Windows, il faut plutôt compter sur un 386 DX au minimum (le 486 étant l'idéal) et 4 Mo de RAM.
Au minimum 286 et 2 Mo de RAM ; plutôt 386 ou plus et 4 Mo de RAM.

L'affichage graphique
Un grand nombre de CD-ROM tirent parti du premier niveau de la norme SVGA (640 x 480 en 256 couleurs), le VGA étant presque toujours le minimum. Une carte SVGA 512 Ko 256 couleurs avec le moniteur correspondant suffit dans la plupart des cas. Les passionnés d'images pourront aller plus loin, vers des cartes SVGA 32 000 couleurs ou même 16 millions de couleurs.
Au minimum VGA ; SVGA 512 Ko en standard ; cartes SVGA 32 000 ou 16 millions de couleurs pour les passionnés d'images.

Les cartes sonores
Elles sont quasi indispensables, de nombreux CD y faisant appel, en complément ou à la place du son CD direct. La Sound Blaster règne en maître dans le domaine du CD-ROM. Il est donc capital de disposer d'une carte compatible: Sound Blaster 2 ou Pro, Thunderboard, ou les nouvelles Thunder & Lightning, Pro Audio Spectrum 16 ou Sound Galaxy. Achetez plutôt une carte qui mixe les sorties son CD et carte, pour éviter plusieurs jeux de haut-parleurs.
Carte compatible Sound Blaster indispensable.

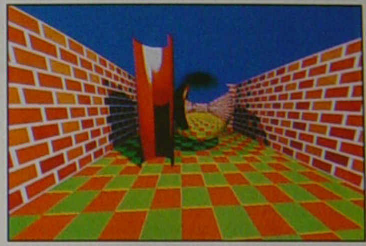
CD-ROM MAC

Tout comme le PC, le Mac peut être doté d'un lecteur de CD-ROM. Les prix sont légèrement supérieurs à ceux de l'univers PC, et le catalogue de titres un peu moins riche, mais l'ensemble reste intéressant. Si l'on peut connecter un lecteur CD-ROM sur un simple Classic, un LC II semble bien le minimum efficace.

■ Conclusion
La configuration efficace passe par un 386/486, avec 4 Mo de RAM, une carte SVGA 256 couleurs dotée de 512 Ko de RAM et le moniteur correspondant, et une carte sonore compatible Sound Blaster.

● **Quel lecteur de CD-ROM choisir ?**
Lecteur interne ou externe ?
Le CD-ROM interne occupe un emplacement 5.25 pouces. Il faut donc que votre PC dispose de la place nécessaire. En outre, le choix est un peu moins vaste mais, en contrepartie, l'intégration est bien meilleure.
Interne ou externe, cela dépend de votre place et de vos goûts.

Quelle interface ?
La plupart des CD-ROM utilisent une interface SCSI soit parfaitement standard, soit un peu remaniée (un seul périphérique SCSI géré par la carte). L'universalité du SCSI est un gros



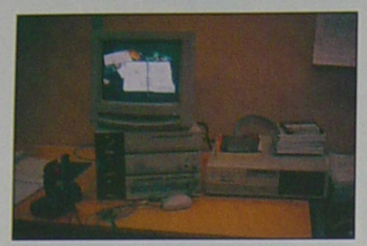
Night's Owl, effet de loupe...

avantage... une fois passé les problèmes de conflit très fréquents lorsque différentes cartes SCSI cohabitent dans le même PC. La Sound Blaster Pro recourt à une interface spécifique très correcte, mais qui impose l'achat du CD-ROM dédié.
Les CD-ROM qui se connectent sur l'interface parallèle sont à éviter (transferts lents), à moins de devoir faire transiter le lecteur de CD-ROM sur plusieurs machines.
Interface SCSI ou Sound Blaster ; l'interface parallèle ne trouvera son utilité que dans des cas spécifiques.

Quelles performances minimales ?
Le taux de transfert des lecteurs de CD-ROM est à peu près constant : 150 Ko/seconde, à comparer aux 600 Ko d'un disque dur IDE. Toutefois, le CD-ROM est aussi capable de pointes à 1.5 Mo/seconde ! Si les taux de transfert changent peu d'un lecteur à l'autre, en revanche, les temps d'accès moyens varient beaucoup (de 250 ms à 1 s, à comparer toujours aux 17 ms d'un disque dur IDE). Sans pour autant vous ruiner, il faut impérativement choisir un lecteur dont les temps d'accès se situent entre 300 et 400 ms. Au-delà, il faut prévoir un café entre chaque accès !
Choisissez un lecteur dont le temps d'accès moyen est inférieur à 400 ms.

Quel est le prix du CD-ROM ?
Les prix des lecteurs de CD-ROM ont subi une chute importante. Un budget de 3 500 F suffit actuellement pour disposer d'un lecteur correct, les lecteurs très performants étant toutefois nettement plus onéreux.

CD-I, LE FUTUR POUR MOINS DE 5 000 F


Le CD-I de Philips, un concurrent direct pour le CD-ROM.

SUR QUOI REGARDER SES FILMS ?

Le magnétoscope dispose actuellement d'une filmothèque considérable. Mais le procédé d'enregistrement et surtout l'usure de la bande limitent beaucoup la qualité de reproduction, avec une dégradation nette en fonction du temps. En revanche, le magnétoscope conserve un atout de poids: la possibilité d'enregistrer. Le vidéodisque (création Philips, rappelons-le) dispose pour sa part de la lecture laser, garantissant l'absence totale d'usure et de dégradation. Mais le codage utilisé (analogique et non digital) limite ici encore la qualité. Le catalogue de titres, bien que très en retard sur l'offre VHS, commence à s'étoffer sérieusement, la baisse du prix des lecteurs (moins de 2 000 F à ce jour) étant un argument de poids. Le CD-I, équipé de la cartouche FMV, permettrait lui aussi le reproduction de films avec, cette fois, un enregistrement numérique et donc une qualité bien supérieure. Les éditeurs conservent un franc recul, attendant de voir quel sera le succès réel de ce nouveau produit. Toutefois, si les ventes marchent très bien, il y a fort à parier qu'ils s'engouffreront dans ce nouveau créneau, dès que la Full Motion Video sera disponible bien sûr.

● **Qu'est-ce que le CD-I?**
Contrairement au CD-ROM, qui est une extension des PC et Mac, le CD-I est un appareil autonome, correspondant beaucoup plus au "prêt à brancher" de par sa vocation grand public. Un câble d'alimentation, une connexion Péritel sur le téléviseur familial et le tour est joué. Le CD-I est capable de lire les CD audio, mais aussi les CD Photo de Kodak, en plus de ses propres CD bien sûr. Il est architecturé autour d'un 68070 (Motorola de la famille des 68000), dispose de 1 Mo de mémoire vive et de nombreux ports d'extension (imprimante, clavier, lecteur de disquettes et de carte PCMCIA). Graphiquement, la palette de 16 millions de couleurs fournit des images flatteuses, qui trompent sur la résolution réelle, bien inférieure à celle du SVGA. Le CD-I est aussi capable de stocker des séquences filmées. Les possibilités d'animation se limitent au quart de l'écran en standard mais couvrent tout l'écran avec la cartouche d'extension Full Motion Video. Le son CD, lui, a déjà fait la preuve de sa qualité.

● **Pourquoi acheter un CD-I?**
Le CD-I ouvre la porte du CD informatique au grand public qui serait rebuté par un abord plus traditionnel comme le CD-ROM. Nul besoin ici de se battre avec les "config.sys" et autres "autoexec.bat" des PC. L'appareil lui-même s'intègre d'ailleurs parfaitement dans la lignée audiovisuelle, aux côtés du magnétoscope dont il reprend l'aspect général. Objet high tech, le CD-I séduira sans aucun doute les amateurs de nouveautés technologiques... et les autres dès que les prix auront un peu baissé.
Côté logiciels, les titres couvrent des domaines divers, tous grand public au sens large du terme : apprentissage de la photographie, étude des oiseaux d'Europe, jeu de golf en images digitalisées et animées, peinture avec Van Gogh et musique avec Louis Armstrong. La puissance des deux pères du CD-I (Philips et Sony) devrait attirer bon nombre d'éditeurs. Face au CD-ROM, le CD-I souffre cependant de son processeur moyen, de sa mémoire réduite et, surtout, de l'absence de mémoire de masse en standard.
Si vous ne connaissez rien à la micro et que cet univers impitoyable vous effraie quelque peu, le CD-I est un excellent moyen d'accéder à la richesse du support CD informatique.
Si vous disposez déjà d'un gros PC ou Mac, l'achat d'un CD-ROM semble plus justifié, en dehors de l'animation (cf. encadré) et du coût beaucoup plus raisonnable des disques CD-I face aux disques CD-ROM.

● **Quel modèle choisir?**
Deux modèles de salon grand public sont disponibles : le 205 (5 000 F environ) et le 220, version luxe du premier (6 000 F environ). Signalons que les performances des deux modèles sont d'ailleurs identiques.
Un modèle de poche, au prix beaucoup plus professionnel toutefois, permettra de disposer en permanence de ses "encyclopédies". Si la cartouche Full Motion Video (FMV) n'est pas livrée avec les nouveaux appareils (les informations de Philips à ce sujet restent très floues), son achat se révèle cependant quasi indispensable pour l'animation de qualité.
Le modèle CD-I de base suffit largement, complété éventuellement de la cartouche Full Motion Video.

PHILIPS, C'EST DEJA DEMAIN ?

En fait, oui et non. Le gros atout du CD-I est de proposer un lecteur de CD informatique complet, prêt à l'emploi et de coût raisonnable. Mais la norme CD-ROM qui a permis la création du CD-I date déjà de 1987, et le CD-ROM, associé à un bon PC ou Mac, n'a rien à envier au CD-I.

Un tennis hyper réaliste, grâce au CD-I.


FAUT-IL ECHANGER VOTRE AMIGA CONTRE UN CDTV ?

CD PHOTO KODAK

Ce lecteur, qui reprend lui aussi le look des magnétoscopes, est destiné à lire les CD Kodak, contenant chacun jusqu'à 100 images. Mais la grande originalité par rapport aux autres CD, c'est que ces images sont les vôtres. Il suffit en effet de préciser lors du développement de vos films que vous désirez un transfert CD. Comme tous les autres lecteurs, le CD Photo Kodak est aussi capable de lire les CD audio. Notons que le CD-I est capable de lire directement le CD Photo.

• Qu'est-ce que le CDTV ?
Le CDTV est, tout comme le CD-I, un appareil autonome et prêt à brancher. Tout comme ce dernier aussi, il reprend le look des magnétoscopes, de manière à s'intégrer harmonieusement dans la chaîne audiovisuelle. Sous cet emballage se cache d'ailleurs une carte d'Amiga 500, équipée bien entendu d'un lecteur de compact disc optiques. Le package comprend maintenant un clavier, une souris et un lecteur de disquettes, qui permet alors d'utiliser son CDTV en lieu et place d'un Amiga 500 pour la très grande majorité des applications. Le recours à une carte Amiga a certes l'avantage d'offrir l'impressionnante logithèque de cette machine, mais en contrepartie ses limitations aussi. Les modes graphiques sont en retrait face aux concurrents : résolution un peu juste ou entachée du fatigant flicker (clignotement de l'écran), 32 couleurs seulement sans conflit. Le lecteur ne brille pas non plus par ses temps d'accès, beaucoup plus lents par exemple que le lecteur de la Sound Blaster Pro. Il n'en reste pas moins que le CDTV est la seule machine à combiner à un prix très raisonnable un véritable ordinateur grand public disposant déjà d'une importante logithèque et un lecteur de CD informatique. Le CDTV est aussi disponible sous forme d'extension (lecteur), se raccordant harmonieusement sur le bus latéral des Amiga 500 et Amiga 500+.
Tout comme le CD-I, le CDTV est une machine autonome, architecturée autour d'une carte d'Amiga 500. Clavier, souris et lecteur de disquettes permettent de profiter pleinement des possibilités de l'ordinateur. A l'inverse, un kit (lecteur de CD) permet de doter un Amiga 500 ou 500+ des fonctionnalités CDTV.



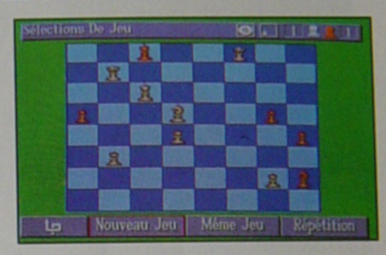
Le CDTV de Commodore cache un Amiga 500...

Casino Games sur CDTV.



• Faut-il échanger son Amiga pour un CDTV ou acquérir le kit d'extension ?
Pour ceux qui seraient tentés par le support CD, Commodore se livre actuellement à une politique d'échange, reprenant votre Amiga 1 500 F à l'achat d'un CDTV (5 500 F environ). Est-il plus intéressant de procéder à cet échange ou d'acquérir le kit CDTV ? La réponse dépend en fait de votre machine et de son utilisation. Seuls les Amiga 500 et 500+ bénéficient pour l'instant de l'upgrade en CDTV, ce qui règle donc la question pour les autres. L'Amiga 600, avec son connecteur d'extension au format PCM-CIA, risque de prendre un peu de retard. Le CDTV possède toutes les capacités d'un Amiga 500 classique, à deux exceptions près.
D'une part, il ne dispose pas du bus d'extension des Amiga, ce qui lui retire la possibilité de connecter un disque dur et ses extensions (mémoire, carte accélératrice, émulateur PC) ou une cartouche. D'autre part, les extensions internes qui fleurissent sur Amiga (extension mémoire, carte vidéo 12 et 24 bits, etc.) risquent d'être plus difficiles, voire impossibles à connecter sur CDTV. Si vous disposez d'extensions de ce type, le kit est la meilleure solution. Dans le cas contraire, l'échange est tout à fait intéressant.
Pour une utilisation normale, l'échange Amiga/CDTV est très satisfaisant. Ceux qui ont gonflé leur Amiga de cartes internes ou qui possèdent un disque dur devront en revanche se tourner vers le kit d'upgrade.

• Quel type d'applications ?
Le catalogue CDTV reprend une partie des titres du catalogue CD-ROM des PC. On y découvre ainsi des jeux, des contes illustrés, des CD d'apprentissage des langues, des encyclopédies, etc. Les remarques faites sur les titres CD-ROM s'appliquent ici aussi. Mais certains éléments sont spécifiques au CDTV. Sans être un bide, le succès du CDTV n'a pas été aussi éclatant que prévu, et les éditeurs ont souvent préféré se tourner vers un marché plus porteur (CD-ROM surtout et CD-I). Les nouveautés sont donc plus rares. Toutefois, ce support semble bénéficier d'un certain regain d'intérêt auprès des éditeurs.
Le catalogue CDTV est moyennement développé, mais assez varié. Les nouveautés s'étaient faites un peu rares, mais les éditeurs semblent s'y intéresser de nouveau.



Chess Board sur CDTV.

DATA DISC MAN

Le Data Disc Man de Sony est un tout petit lecteur portable de disques CD informatiques de 8 cm. Il est équipé d'un écran monochrome et dispose désormais de possibilités sonores qui lui faisaient défaut à sa sortie. Il est destiné en priorité à ceux qui veulent disposer d'une ou plusieurs banques de données facilement accessibles.



Astérix en anglais, et traduit !

ATARI STE, MEGA STE, TT, FALCON 030

L'ATARI STE, QUEL AVENIR POUR 1993?

Machines très bien implantées en France, les Atari ST profitent d'une ludothèque prestigieuse. Pourtant, les programmeurs et distributeurs semblent parfois ne plus espérer beaucoup en cette machine... Alors, qu'en est-il de l'avenir des Atari pour l'année 93? Ce dossier va répondre à toutes vos questions en comparant l'Atari STE à toutes ses concurrentes. Sans oublier bien sûr les autres modèles de la gamme Atari, le Mega STE, le TT et, surtout, le Falcon 030, une machine qui a toutes les qualités nécessaires pour tenir tête aux PC et autres Amiga. Qui va remporter cette grande compétition? Explications et pronostics d'un spécialiste de la question!

• Qu'est-ce que l'Atari STE?
L'Atari STE est un ordinateur à vocation familiale, dernier maillon de la famille ST/STF. Il adopte un design compact, unité centrale et clavier formant un tout. L'Atari STE est architecturé autour d'un Motorola 68000 cadencé à 8 MHz et soutenu par de nombreux coprocesseurs. L'Atari STE est décliné en deux versions de mémoire vive: 512 Ko et 1 Mo. Le STE gère jusqu'à 4 Mo, apportés sous forme de barrettes SIMM. Les capacités graphiques sont maintenant en deçà des autres appareils du marché: 320 X 200 en 16 couleurs (palette de 4 096 couleurs), 640 X 200 en 4 couleurs et 640 X 400 en monochrome sur un moniteur spécifique. Au niveau du son interne, l'Atari STE n'est pas très brillant non plus. Le générateur utilisé n'offre que 3 voies + bruits, avec un mauvais rendu. Le STE dispose aussi de deux canaux DMA 8 bits stéréo pour la reproduction de sons digitalisés. La qualité est alors tout autre, mais bien peu d'éditeurs ont tiré parti de cette caractéristique. Les ports d'extension sont d'une excellente richesse: port parallèle, série, lecteur de disquettes externe, prises souris et joystick classiques doublées de deux autres prises pour joystick étendu ou crayon optique, sortie DMA pour la gestion de périphérique rapide, prise MIDI in et out, port cartouche et sortie son stéréo. Le lecteur de disquettes intégré (3.5 pouces double densité) est totalement compatible avec le format MS-DOS.
Le système d'exploitation, basé sur le GEM de Digital Research, offre fenêtres multiples, icônes et menus déroulants. Sans être aussi complète que celle du Mac, cette interface convient parfaitement à la majorité des usages.
L'Atari STE est un ordinateur compact, doté d'une très grande richesse d'extension. Son système d'exploitation est agréable d'usage. Mais ses capacités graphiques et sonores sont un peu dépassées.

• Faut-il acheter un Atari STE en 1993?
Le STE souffre d'une désaffection croissante des éditeurs à son égard, principalement au niveau des jeux d'ailleurs. Il n'y a plus de développement direct et les conversions sont de niveau variable. Toutefois sa logithèque est déjà très riche et les nouveautés continuent de voir le jour à un bon rythme.
Pour pouvoir répondre précisément à la question de l'achat, il est capital de comparer le STE aux autres machines du marché.

LE TT

Le TT (Thirty Two) était l'ordinateur top de la gamme Atari, jusqu'à la sortie du Falcon. Il est doté d'un 68030 cadencé à 32 MHz et gère 8 Mo de RAM. D'une esthétique un peu particulière, il reprend l'architecture desktop, avec un clavier indépendant de l'unité centrale. Il est doté du même système d'exploitation que le Mega STE, source de nombreuses incompatibilités avec les jeux. Mais la majorité des logiciels sérieux, qui suivent les conseils d'adressage d'Atari, fonctionnent sans problème. Machine puissante, le TT souffre cependant de son prix trop élevé pour un usage grand public et du faible nombre d'applications dédiées.

Que vaut le STE face au PC?
Le PC est une machine beaucoup plus onéreuse que l'Atari STE. Certes, si l'on ajoute à un STE le disque dur et l'écran d'une configuration PC, les prix sont équivalents. Mais, tout comme l'Amiga 600, le gros avantage du STE est de pouvoir s'utiliser "nu".
Dans le domaine des jeux, le PC a pris désormais une avance très confortable. Les jeux d'aventure, de rôle, de stratégie, les wargames et assimilés y sont d'un niveau exceptionnel. Ces jeux conçus pour PC ne sont pas ou très mal adaptés sur STE. Toutefois, le STE dispose de la quasi-totalité de la ludothèque de l'Amiga, ce qui lui assure aussi de très bons jeux dans ces domaines, la seule différence étant l'offre moins riche. Il n'y a guère que dans le domaine des jeux d'action pure que l'offre STE soit plus riche que celle du PC (mais les choses sont en train de changer au niveau PC).
L'offre bureautique du STE, si elle est moins diversifiée que celle du PC, reste d'un très bon niveau. Ainsi, Le Rédacteur 3 dans les traitements de texte et Le Rédacteur 4 pour les intégrés se révèlent vraiment excellents et autrement moins chers que leurs équivalents PC. PAO, gestion de base de données et tableurs sont aussi d'un bon niveau sur STE. Si les deux machines se tiennent à peu près en MAO, le PC reprend nettement l'avantage pour la création 3D, les univers virtuels et le traitement d'image en général. Enfin, le PC est le roi dans les langages de programmation. Le STE cependant dispose aussi d'excellents langages.
L'Atari STE est un excellent choix pour le traitement de texte ou la MAO et demeure encore correct dans les autres domaines.

Que vaut l'Atari STE face à l'Amiga 600?
D'un prix très proche, les deux machines ont

L'AVENIR DU STE

Depuis quelques mois, certains éditeurs (jeux ou logiciels sérieux) abandonnent peu ou prou le STE. Il n'y a plus de création directe, en dehors du Rédacteur 4, qui est une exception de taille (Tilt d'or!), et les adaptations sont moins systématiques. Ces dernières semaines, les choses semblent se rétablir au moins partiellement. La campagne Tilt de sensibilisation semble bien avoir porté ses fruits. Toutefois l'avenir reste encore bien incertain, d'autant que la sortie du Falcon et de l'Amiga 1200 pourrait précipiter la chute du STE.

chacune leurs avantages et inconvénients propres. Le STE bénéficie d'une plus grande variété de ports d'extension et d'une plus grande facilité d'extension mémoire à faible coût. En ce qui concerne la logithèque, le STE ne dépasse l'Amiga 600 que dans le domaine bureautique et celui de la MAO.

Pour le reste (jeux, dessin, animation, monde virtuel), l'Amiga 600 lui est supérieur, parfois de beaucoup.

Face à l'Amiga 600, l'Atari STE n'est intéressant que par ses ports d'extension plus diversifiés, le faible coût de la montée en mémoire et ses logiciels de bureautique et de MAO.

Quelle est la place de l'Atari STE face aux consoles?

Disons-le tout net: si l'Amiga 600 peut faire illusion face aux consoles, il n'en est pas de même du STE. Toutefois, le STE dispose d'une logithèque qui ferait rêver la plus prestigieuse des consoles, abordant tous les domaines ludiques. De plus, comme tous les ordinateurs, le STE est capable de bien autre chose que le simple jeu.

L'Atari STE n'arrive pas à la cheville des consoles 16 bits pour ce qui concerne les jeux d'action. En revanche, l'abondance et la variété de sa ludothèque laissent ces dernières loin derrière et cet ordinateur n'est pas limité au seul jeu.

En bref, qui peut acheter un Atari STE?

L'Atari STE conviendra parfaitement au touche-à-tout peu fortuné. L'Atari STE sait tout faire. Certes dans de nombreux domaines (jeux, graphisme, animation, univers virtuel), d'autres machines (Amiga, consoles 16 bits, PC) sont capables de meilleures performances. Mais les siennes restent très honorables et il ne craint personne en MAO ou en traitement de texte. La seule restriction concerne en fait son avenir incertain. Il constitue cependant une excellente introduction à l'informatique, d'autant que son prix est très raisonnable (moins de 2 000 F).

Faut-il échanger son ST contre un STE?

En dépit des nombreuses améliorations apportées par le STE, la réponse se doit d'être nuancée. En fait, seuls la facilité d'extension mémoire et le meilleur TOS font vraiment la différence. Les autres améliorations (palette de 4 096 couleurs, son DMA, ports joystick supplémentaires) n'ont été que peu ou pas du tout mises à profit.

Pour les jeux: non; pour les autres applications: oui, si l'on veut étendre facilement la mémoire ou bénéficier d'un meilleur TOS.

LE MEGA STE

Le Mega STE est un savant mélange entre Mega ST et STE, enrichi de fonctionnalités supplémentaires. A la manière du Mega ST, le clavier est indépendant de l'unité centrale. Il dispose d'un 68000, cadencé toutefois à 16 MHz. Le système d'exploitation, le TOS 2.0, est une version encore améliorée du TOS du STE. Il est disponible en deux versions, avec ou sans disque dur interne (42 Mo). Les problèmes d'incompatibilité de son TOS et le prix pas très compétitif à sa sortie ont limité sa diffusion. Situé au milieu de la gamme Atari, le Mega STE risque de voir sa fin de carrière fortement perturbée par la sortie du Falcon, machine beaucoup plus performante et pourtant vendue à un prix sensiblement identique.

LE FALCON 030 FACE AUX PC ET A L'AMIGA 1200

Dernier-né de la gamme Atari, le Falcon 030 risque de bousculer l'univers de la micro. Puissant, bien conçu, il a tout pour vaincre. Mais les programmeurs vont-ils faire confiance à cette nouvelle machine et garantir ainsi sa croissance?

- **Qu'est-ce que le Falcon 030?**

Le Falcon 030 est le dernier fleuron de la gamme Atari, capable de faire rêver comme l'avait fait en son temps le Jackintosh (surnom donné aux premiers ST). Côté look, rien de nouveau puisque le boîtier s'apparente à celui du STE. Le Falcon est architecturé autour d'un 68030, cadencé à 16 MHz, aidé de nombreux coprocesseurs et complété du DSP qui constitue à lui seul une véritable révolution (cf. encadré). Différentes configurations mémoire sont proposées: 1 Mo (à réserver au contrôle de processus), 4 Mo et 14 Mo (le maximum). Cette mémoire est portée par une carte additionnelle, moins pratique que les SIMM. Les capacités graphiques sont d'un bon niveau. Outre les modes STE et TT, le Falcon offre le SVGA (640 X 480 en 256 couleurs) et un mode True Color 16 bits (65 536 couleurs). Il dispose



Le Falcon 030, puissant et bon marché!

d'une entrée de synchronisation externe pour Genlock et d'un overscan programmable. Les capacités sonores sont encore plus impressionnantes. Pour des raisons de compatibilité, on retrouve l'affreux processeur son 3 voies + bruits du STE, ainsi que les deux canaux DMA 8 bits stéréo pour les digits. Mais on dispose aussi désormais, toujours pour la digit, de 8 canaux DMA 16 bits, en enregistrement et reproduction, allant jusqu'à une fréquence de 50 KHz. Ces possibilités sont encore sublimées par le DSP, capable de traiter le signal en temps réel. Pour vous faire une idée, sachez que la qualité d'écoute correspond à celle d'un CD audio, égaliseur et console d'effets en sus! Le Falcon offre globalement la même richesse de ports d'extension que le STE. Les différences sont la présence d'un connecteur réseau haute vitesse, d'un connecteur vidéo VGA, d'une entrée microphone stéréo, du connecteur DSP et d'un port SCSI II. En revanche, le port DMA a disparu, tout comme le port lecteur externe. Le lecteur interne 3.5 pouces est haute densité (1.44 Mo par disquette) et compatible 100% MS-DOS. Le disque dur interne, au format IDE 2.5 pouces, est optionnel.

Le Falcon dispose de deux systèmes d'exploitation. En ROM se trouve la version 4.0 du TOS. Elle gère le DSP, offrant des capacités multimédia: annotation vocale, association d'événements GEM et d'échantillons sonores. Le look est plus travaillé: bureau en 256 couleurs, icônes en relief, raccourcis clavier avec jokers MS-DOS, choix de la langue et du clavier. Le second système d'exploitation, le MultiTOS, est fourni sur disquette et permet d'accéder enfin au vrai multitâche.

Le Falcon a vraiment tous les arguments pour convaincre: un processeur puissant, doublé de l'incroyable DSP, un grand nombre de ports d'extension, des capacités graphiques à la hauteur, des possibilités sonores étourdissantes pour les digits et un système d'exploitation performant. Et le prix n'est même pas excessif: 5 000 F sans disque dur!

LE DSP

Le DSP (Digital Signal Processing) est un processeur Motorola, déjà mis à profit dans le domaine musical, le NeXT ou certaines cartes d'extension puissantes pour PC et Mac. Ce processeur étonnant travaille en semi-parallèle, capable de charger et d'exécuter simultanément trois opérations élémentaires. Le DSP du Falcon est doté de 32 KWord de mémoire RAM statique (soit 96 Ko, chaque "mot" valant 3 octets), ce qui accroît d'autant sa vitesse de traitement. Son domaine de prédilection est le calcul rapide et ses applications: traitement de signal sonore, compression-décompression JPEG (le format d'image compressé ultra économique en mémoire), calcul fractal, messagerie vocale, vidéophonie, modem haut débit, reconnaissance vocale, raytracing, rendering, analyse spectrale, etc.

● **Quelle est la place du Falcon face aux autres machines?**

Du fait de l'absence quasi totale de logiciels dédiés (le Falcon vient tout juste de sortir de l'œuf), cette comparaison ne peut porter que sur les caractéristiques "techniques". Nous nous sommes volontairement limités aux machines d'un prix abordable.

Falcon 030 vs PC

Par rapport au PC, la lutte est serrée. Le 68030 est un bon processeur, capable de tenir la dragée haute au 386 DX et autres 486 SX. Les capacités graphiques penchent en faveur du PC et de ses cartes SVGA mais les possibilités du Falcon sont loin d'être ridicules. Certes, côté son, le PC de base n'a que son indigne haut-parleur interne. Toutefois la chute de prix des cartes sonores 16 bits compense un peu. Il n'en reste pas moins que les atouts du Falcon (ports MIDI en standard, 8 canaux DMA 16 bits stéréo et DSP) l'emportent encore largement. En ce qui concerne les systèmes d'exploitation, les couples Windows 3.1/MS-DOS 5.0 et TOS 4.0/MultiTOS font à peu près jeu égal. Le prix est en revanche très en faveur du Falcon.

PC puissants et Falcon se tiennent, le rapport qualité/prix étant toutefois en faveur de ce dernier.

Falcon 030 vs Amiga 1200

Là encore, la lutte est assez chaude. Le Falcon l'emporte nettement au niveau des processeurs (68030 plus puissant que le 68020 de l'Amiga 1200 et surtout présence du DSP). Graphiquement les choses sont plus nuancées. Les deux machines disposent de la première norme SVGA (640 X 480 en 256 couleurs). Le Falcon offre un vrai mode 16 bits (65 536 couleurs) face au "faux" 256 000 couleurs du HAM8 (conflit de proximité). Mais l'Amiga 1200 reprend l'avantage par la variété de ses modes et les résolutions maximales. Côté son, le Falcon écrase l'Amiga 1200, qui reste suffisant pour un usage personnel, mais montre ses limites pour la digitalisation de qualité. Les deux systèmes d'exploitation sont performants.

Le Falcon est supérieur à l'Amiga 1200, mais les rapports qualité/prix sont équivalents.

Le Falcon 030 face aux 16-32 bits (Amiga 600 et Atari STE)

Le Falcon appartient à une autre génération, qui écrase de sa puissance les 16-32 bits sur tous les plans: processeur, graphisme et son. Mais il coûte tout de même deux fois plus.

FALCON 040

Si le Falcon bénéficie bien du succès qu'il mérite, Atari envisage d'en commercialiser une nouvelle version dotée du Motorola 68040, bien plus puissant que le 68030. La machine adopterait aussi le clavier détachable, plus professionnel.

Face au Falcon, nos chers 16-32 bits semblent bien dépassés... mais ils sont aussi beaucoup plus économiques.

■ **Conclusion**

Le Falcon se situe au niveau des meilleurs, tout en restant d'un prix très abordable.

● **Quel avenir pour le Falcon?**

Comme nous l'avons vu, les capacités du Falcon sont tout à fait alléchantes. Son DSP a toutes les chances d'attirer les programmeurs spécialisés dans la musique, d'autant qu'Atari a toujours été bien représenté dans ce domaine. Le DSP pourrait aussi attirer les programmeurs travaillant dans le domaine de l'animation, du traitement d'image et de la création 3D fine (monde virtuel). En bureautique, l'adaptation des programmes STE et TT ne devrait pas poser de problème. Mais pour toucher vraiment le grand public, les éditeurs de jeux doivent s'y intéresser de près. Certains sont déjà sur l'affaire, misant sur le créneau ouvert. D'autres, au contraire, se méfient un peu d'Atari, qui a perdu sa belle réputation de succès. Il faut toutefois espérer, pour la richesse du monde informatique et ludique, que le Falcon sera vraiment suivi, et que les éditeurs exploiteront à fond ses capacités spécifiques, abandonnant sans remords le boulet de la compatibilité ascendante. Les capacités graphiques et sonores du Falcon, alliées à ses processeurs puissants, devraient permettre la création de jeux incroyables. Messieurs les éditeurs, la balle est maintenant dans votre camp. Ne vous endormez pas dessus!

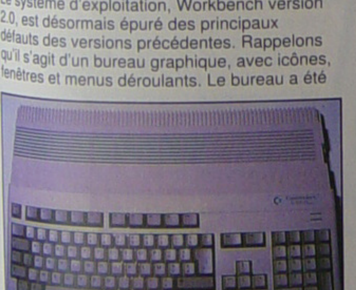
Un maître du pixel... Plusieurs millions de couleurs!



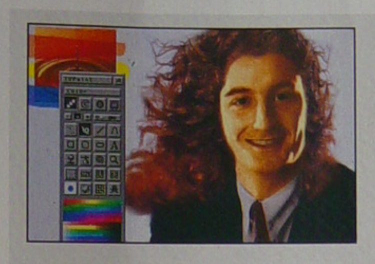
L'AMIGA 600 FACE AUX PC, A L'ATARI STE ET AUX CONSOLES 16 BITS

• Qu'est-ce que l'Amiga 600 ?

L'Amiga 600 est le dernier-né de la longue lignée des Amiga grand public (Amiga 1000, 500 puis 500+). Il reprend le look intégré du 500 (unité centrale et clavier d'un seul tenant), tout en étant beaucoup plus compact et léger. Notons toutefois que l'encombrement est augmenté d'une alimentation externe. Cet ordinateur est architecturé autour d'un 68000, soutenu par de nombreux coprocesseurs qui l'épaulent au niveau de la vidéo, du son, de la gestion mémoire, des entrées-sorties, etc. Il est doté en standard de 1 Mo de mémoire, extensible à 2 Mo grâce à l'adjonction d'une petite carte trouvant sa place dans une trappe sous l'appareil. Les capacités graphiques sont d'un bon niveau : résolution maximale de 736 X 580 pixels, 32 couleurs simultanées en mode standard, 4 096 en mode HAM avec un petit conflit de proximité. Les capacités sonores sont très correctes aussi : 4 voies en stéréo, avec un synthétiseur de qualité, délivrant des sons purs. Les ports d'extension sont d'une grande richesse : souris, joystick, parallèle, série, sorties son, bus d'extension PCM-CIA (au format carte de crédit) et lecteurs de disquettes externes. A l'intérieur, on découvre aussi un bus IDE ainsi qu'un support pour monter un disque dur 2.5 pouces à ce format (format très connu dans le monde PC). Le lecteur 3.5 pouces double densité interne (format d'écriture spécifique, non compatible MS-DOS) complète le tout, enrichi d'un éventuel disque dur selon la configuration choisie. La seule lacune réelle concerne l'absence de bus SCSI ou assimilé. Le système d'exploitation, Workbench version 2.0, est désormais épuré des principaux défauts des versions précédentes. Rappelons qu'il s'agit d'un bureau graphique, avec icônes, fenêtres et menus déroulants. Le bureau a été relooké avec des icônes et des barres de déplacement en relief, et une gestion beaucoup plus complète retardant d'autant l'obligation de passer sous CLI (qui est un interpréteur de commandes à la manière du MS-DOS sur PC).



L'Amiga 500+, une très courte carrière...



LES "GROS" AMIGA 3000 ET 4000

Ces Amiga sont beaucoup plus puissants que l'Amiga 600. Architecturés autour d'un 68030 ou d'un 68040, ils permettent de tirer le meilleur parti des applications très gourmandes en temps machine (3D calculée, raytracing, anamorphisme, etc.). Ils se présentent sous la forme de boîtier desktop, avec un clavier détachable et de nombreux connecteurs d'extension au sein de l'unité centrale. Outre son processeur plus rapide, le 4000 dispose d'un certain nombre d'améliorations face au 3000 :

• nouveaux modes graphiques beaucoup plus performants (palette de 16 millions de couleurs, résolution allant jusqu'à 1448 X 566 pixels, mode HAM8 offrant 256 000 couleurs avec un petit conflit de proximité),

• nouveau Workbench 3.0 plus joli et plus performant (polices vectorielles, bureau en 256 couleurs, système Cross-DOS assurant la compatibilité de lecture-écriture MS-DOS d'autant que la machine est dotée d'un lecteur 3.5 pouces haute densité, gestion plus complète, multilangue).

Mais toutes ces qualités se payent d'un prix en rapport, peu compatible avec un usage personnel (à moins d'être fortuné, bien entendu!). Il faut en effet compter 22 000 F environ pour la version de base d'un Amiga 4000 !



■ Conclusion

L'Amiga 600 est un ordinateur compact, doté cependant d'un grand nombre d'extensions et même éventuellement d'un disque dur en interne, de bonnes capacités graphiques et sonores et d'un système d'exploitation multitâche maintenant très performant.

• Faut-il acheter un Amiga 600 en 1993 ?

Cette difficile question doit être décomposée en plusieurs réponses, en fonction des différents

L'AMIGA 1200



Tout juste annoncé au moment où nous écrivons ces lignes, ce nouvel Amiga devrait satisfaire les hobbyistes. L'ordinateur reprend le look général des 500, avec cependant un boîtier un peu plus clair. L'Amiga 1200 sera équipé d'un 68020 cadencé à 14 MHz (performances de 5 à 6 fois supérieures à celles d'un 500 ou 600), de 2 Mo de mémoire vive et d'une horloge sauvegardée par pile. Tout comme le 600, il disposera d'un bus IDE permettant de connecter facilement un disque dur 2.5 pouces en interne et du connecteur latéral au format PCM-CIA. Un dernier connecteur interne (accessible par une trappe) permettra de brancher une carte accélératrice, un DSP, un adaptateur SCSI, une carte passerelle (émulation PC) ou une extension mémoire (jusqu'à 8 Mo). L'Amiga 1200 bénéficiera de toutes les améliorations du 4000. Ainsi le nouveau AA Chipset lui ouvre la porte des 256 couleurs (et même 256 000 en mode HAM8, avec conflit de proximité), choisies parmi une palette de 16 millions de couleurs. Aux résolutions Amiga classiques s'ajoutent une flopée de nouvelles, certaines n'étant accessibles que sur moniteur multiscan: 320/640/1280 pixels de large par 256/512/480/960 pixels de haut. Le système d'exploitation (Worbench version 3.0) dispose d'un bon nombre d'améliorations (cf. encadré Amiga 4000), les 2 Mo de mémoire vive permettant aussi de tirer directement parti du multitâche. Le plus incroyable, c'est que ces performances excellentes s'accompagnent d'un prix très abordable: 3 800 F environ.

Cette machine pourrait bien relancer la "guerre" Atari-Commodore, en plaçant le débat à un niveau plus élevé (Falcon 030 vs Amiga 1200). Si les éditeurs suivent ces nouvelles machines en exploitant réellement leurs actuelles capacités (et non en se contentant de respecter la compatibilité ascendante comme pour les ST/STE), les PC pourraient avoir deux concurrents sérieux et ce, à des prix raisonnables.

pôles d'intérêt. Nous comparerons aussi cette machine à ses concurrentes: PC en premier chef, consoles et Atari STE.

1er round, Amiga 600 face au PC!
En dépit d'une importante chute de prix, l'investissement pour jouer sur PC reste beaucoup plus onéreux, même en configuration minimale. La différence ne vient pas du prix plus élevé de l'unité centrale elle-même, mais de l'obligation d'acquérir un disque dur, un moniteur spécifique et une carte son; l'Amiga se contentant pour sa part du lecteur de disquettes, du son interne et du téléviseur familial. Dans le domaine de l'arcade (shoot-them-up, beat-them-all, plates-formes), l'Amiga reste supérieur au PC. La logithèque s'enrichit régulièrement de jeux de qualité (Putty, Zool, Shadow of the Beast III, pour n'en citer que quelques-uns). La gestion joystick "naturelle" renforce la jouabilité face aux touches clavier du PC ou à son joystick qui a tendance à s'"affoler" sur une machine rapide.

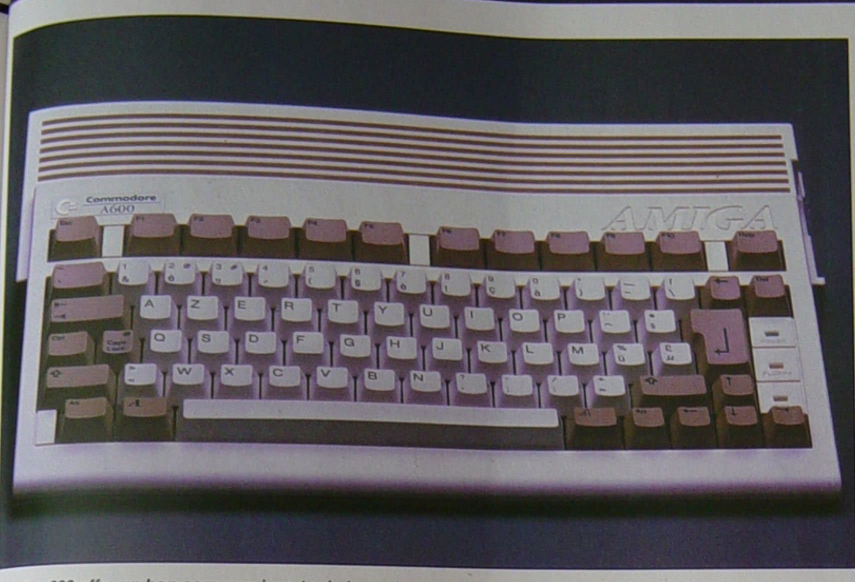
Dans les autres domaines de jeux (aventure, jeux de rôle, simulations diverses, wargames), le PC est devenu le support de référence, grâce au départ à son mode 256 couleurs et à son disque dur, et maintenant aussi à la puissance de son processeur (386 ou 486).
Pour le travail et les loisirs "sérieux", le PC est roi, sa logithèque étant tout simplement incroyable. Toutefois, l'Amiga se défend maintenant très honorablement, et les prix des programmes sont souvent beaucoup plus accessibles. Dans le domaine du dessin artistique ou calculé (monde virtuel), il se permet même de reprendre la tête. Deluxe Paint IV ou Real 3D Pro sont chacun des monstres sacrés dans leur domaine, n'ayant pas d'équivalents sur PC (ou alors à un prix prohibitif).

■ Conclusion
Face au PC, l'Amiga 600 reste un excellent choix pour les jeux d'arcade, et les logiciels de dessin ou de création d'univers virtuels.
De plus, il revient moins cher qu'un PC en configuration minimale.

L'AMIGA 500

Remplacé par l'Amiga 600, le 500 n'est plus disponible que dans le domaine de l'occasion. Il peut représenter un bon choix grâce aux multiples possibilités d'extension interne et externe dont il dispose, ainsi que sa logithèque impressionnante. En revanche, la restriction d'adressage vidéo (512 Ko ou 1 Mo selon les modèles) limite l'usage du multitâche et de certains logiciels graphiques.

2e round, l'Amiga 600 face aux nouvelles consoles!
Si l'Amiga 600 reste très abordable pour un ordinateur, son prix ne peut toutefois se comparer à celui des consoles 16 bits (Super Nintendo ou Megadrive), presque trois fois moins chères! En revanche, le prix d'"utilisation" est



L'Amiga 600 offre un bon compromis entre le jeu et la création.

au bénéfice de l'Amiga, les jeux console coûtant toujours plus cher. En dépit de ses qualités graphiques et sonores, l'Amiga 600 ne peut soutenir la comparaison avec les fleurons des jeux d'action sur consoles 16 bits. Ces jeux sont plus beaux, plus fluides, disposant d'une meilleure bande-son et souvent plus riches en pièges et autres caches secrètes que leurs équivalents micro. En revanche, l'Amiga dispose d'une logithèque beaucoup plus diversifiée : wargames, jeux d'aventure, jeux de rôle, simulation, stratégie, jeux de réflexion, etc. De plus, la création et la bureautique sont interdites aux consoles.

■ **Conclusion**

Si les consoles 16 bits sont inégalables pour les jeux d'action, et en ce qui concerne leur prix d'achat, l'Amiga 600 reprend toutefois l'avantage dans les autres domaines par la diversité des jeux et des applications possibles.

3e round, l'Amiga 600 face à l'Atari STE !

Bien qu'assez proches en capacité comme en prix, les deux machines se différencient pourtant par leur domaine de prédilection. Pour les jeux, l'Amiga 600 est désormais en tête, grâce à son mode 32 couleurs (16 pour le STE) et son générateur de sons beaucoup plus pur. Certains éditeurs commencent à bouder le STE, la conversion Amiga-STE n'étant plus systématique.

Dans le domaine bureautique, le STE est cette fois bien mieux placé. Avec les Rédacteur 3 et 4, il dispose d'un traitement de texte ou d'un intégré capable de rivaliser avec (et même de battre !) les meilleurs produits sur PC ou Mac. En PAO, les deux machines disposent de l'excellent Publishing Partner Master 2.0, mais le STE a aussi le remarquable Calamus.

Dans le domaine de l'image, de l'animation ou de la création 3D, l'Amiga reprend nettement l'avantage, des logiciels tels Deluxe Paint IV, Disney Animation Studio ou Real 3D n'ayant pas d'équivalents sur STE.

Nouveau revirement de situation dans le domaine de la MAO, domaine où le STE a toujours été un grand leader. Si l'Amiga dispose désormais de bons logiciels, l'offre est cependant plus réduite que sur STE.

■ **Conclusion**

Dans les domaines des jeux, de l'image, de l'animation ou des mondes virtuels, l'Amiga 600 est un choix préférable à l'Atari STE. En revanche, pour la MAO ou la bureautique, il vaut mieux se tourner vers ce dernier.

Résultat du match : faut-il acheter un Amiga 600 ?

L'Amiga 600 conviendra parfaitement à ceux qui veulent découvrir l'informatique autrement que par les consoles, certes moins chères mais très limitées. Sa panoplie de jeux est actuellement la plus riche, même s'il ne peut espérer faire jeu égal avec les consoles dans le domaine de l'action ou avec les PC pour les simulations et autres jeux d'aventure/rôle.

L'Amiga 600 permet en outre d'aborder des sujets plus créatifs : programmation (avec l'excellent Amos, par exemple), dessin artistique, animation, mondes virtuels, et même bureautique, PAO, MAO, etc. Les prix sont très raisonnables (2 500 F pour l'Amiga 600 ; 300 F en moyenne pour les jeux).

L'AMIGA 500+

L'Amiga 500+ n'aura eu qu'une courte durée de vie. C'est d'autant plus dommage que cette machine combinait les avantages du 500 (bonnes possibilités d'extension) et du 600 (Workbench 2.0, Super Fat Agnus gérant 2 Mo pour la vidéo). Toutefois, les hobbyistes peu fortunés pourront s'y tourner sans hésitation.

L'AMIGA 2000

L'Amiga 2000 est une machine un peu particulière. Bâtie comme un Amiga 3000 (desktop et connecteurs d'extension interne), elle n'offre que les performances d'un Amiga 500. Les 500 et 500+ disposant pratiquement des mêmes extensions, son acquisition est peu recommandée, d'autant que l'Amiga 1200 vient de sortir.

L'AVENIR DE L'AMIGA 600

Menacé par les consoles dans le domaine des jeux d'action et par les PC dans les autres domaines, l'avenir du 600 semblait difficile à sa sortie. Toutefois, pour le moment, les Amigaïstes n'ont pas de crainte à avoir, les éditeurs continuant à sortir de bons produits pour cette machine. Il est difficile de prévoir à plus long terme car l'Amiga 600 n'est plus au top technologique et l'on connaît la rapidité de désengagement des éditeurs pour les machines "dépassées". Rappelons en effet que le C64 est "mort" en quelques mois, et le CPC en guère plus longtemps. L'Amiga 1200 pourrait cependant reprendre sans problème le flambeau, à condition que les éditeurs suivent.

MICRO KID'S S

avec TILT et

CHAQUE SEMAINE DES CADEAUX A GAGNER



Grand concours de création graphique

A vos pinceaux, à vos souris !

A vous de créer la mascotte de Micro Kid's

Sous le haut patronnage du MINISTERE DE L'EDUCATION NATIONALE, de la CULTURE et L'INA, MICRO KID'S lance un grand concours de création graphique, en collaboration avec TILT et CONSOLES +. Deux catégories sont en lice : les «juniors» (de 0 à 15 ans) pourront travailler sur tous supports, les «seniors» (à partir de 16 ans) devront absolument proposer des créations assistées par ordinateur.

Le dimanche

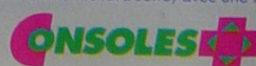
SUR



Créateurs, Envoyez-nous vos Fanzines.

Micro Kid's est produit par France 3 et les productions Richard Joffo, avec une réalisation d'Alfred Elter, en co





SPECIAL JOYSTICKS: LA MANE

Comme nous, vous êtes des joueurs. Des vrais! Et, comme nous, vous savez que, pour bon nombre de jeux, le joystick est un élément primordial, indispensable. Que sans un joystick de bonne qualité, le meilleur jeu peut devenir une véritable galère. Evidemment, à chaque jeu correspond un joystick particulier. Pour un jeu de plates-formes, il faut un joystick précis et ne fatiguant pas la main. Pour un jeu de baston, il doit en plus être d'une solidité à toute épreuve. Un shoot-them-up profitera souvent du tir rapide, alors que pour un simulateur de vol la sensibilité est le point capital. Certains jeux, comme Xenon 2 sur ST ou Amiga, sont des "tueurs" de joysticks: même des manettes réputées indestructibles, telle la


Jean-Loup JOVANOVIC

LES JOYSTICKS A LA NORME ATARI, PRESQUE UNIVERSELS

De l'eau a coulé sous les ponts depuis les premiers ordinateurs Atari, et c'est pourtant leur format de connecteur de joysticks qui est resté. ST, Amiga, CPC (dans une version un peu modifiée) et C64 l'utilisent, ce qui explique que ce soit actuellement la norme la plus répandue. Même le joypad de la Megadrive reprend le même connecteur, en lui adjoignant deux boutons supplémentaires. A ce propos, saviez-vous que certains jeux pour Amiga, comme Project X ou Flashback de Delphine, permettent d'utiliser deux boutons? Pour ces jeux-là, un joystick Megadrive sera particulièrement adapté! Malheureusement, une grande majorité de ces joysticks souffrent de défauts majeurs. Manches trop durs, trop mous, trop gros ou trop courts, mauvaise stabilité, solidité insuffisante... Les fabricants font souvent preuve d'imagination pour ce qui est du design et oublient que, finalement, on joue avec leurs joysticks! De l'avis général de la rédaction, le meilleur joystick actuellement disponible, tant au niveau du prix, de l'ergonomie que de la précision, c'est le Navigator de Konix. Son principal défaut est de ne pas pouvoir être posé et donc de nécessiter l'emploi des deux mains. En revanche, son ergonomie est parfaite, le bouton est placé juste sous l'index, et le manche, doté de 8 micro-switchs précis, se manipule sans fatigue. En outre, s'il ne donne pas l'impression d'être particulièrement solide, le faible bras de levier du manche lui évite les contraintes que subissent la majorité des autres joysticks. C'est le seul joystick que je connaisse à avoir résister à une partie complète de Xenon 2! Il est bien entendu équipé d'un autofire, élément indispensable avec la majorité des shoot-them-up. Il existe en deux couleurs (rouge et bleu ou noir et bleu). Je préfère le noir, mais c'est affaire de goût personnel.

Pour les petites bourses (ou pour les casseurs de joysticks invétérés), le record du rapport qualité/prix revient sans aucun doute au Supercharger de Quickjoy. Vendu moins de 100 F, c'est l'un des meilleurs choix. L'ergonomie est bonne, les deux boutons sont bien placés, les

KONIX NAVIGATOR

Prix	B
Ergonomie	17
Précision	18
Solidité	16
Rapport qualité/prix	16
Longueur du câble	1 m 70

TTE IDEALE POUR VOTRE MACHINE

Cobra, ne s'en sortent pas sans séquelles. D'autres, Street Fighter II sur Super Nintendo par exemple, laisseront à ceux qui, comme moi, ont de gros doigts (on ne rigole pas!) des douleurs pendant plusieurs jours si l'on utilise un joypad mal adapté. Les simulateurs de vol, principalement sur compatibles PC, nécessitent souvent la mémorisation de dizaines de touches, et profiteront (au prix fort, il est vrai) de la gamme Thrustmaster.
Le joystick idéal devrait être précis, solide, ergonomique, disposer d'un autofire réglable par bouton et, surtout, ne pas être cher. Je vais, pour chaque type de machines, vous présenter ceux qui se rapprochent le plus de cette définition. C'est parti!



QJ SUPER-CHARGER

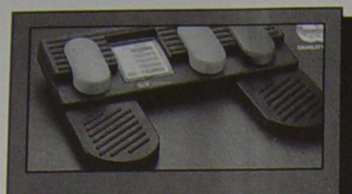
Prix	A
Ergonomie	14
Précision	15
Solidité	13
Rapport qualité/prix	18
Longueur du câble	1 m 20

contacts se font par micro-switchs (c'est assez inhabituel dans cette gamme de prix!), et il dispose d'un autofire.
En revanche, si le Supercharger est un joystick assez solide, à l'usage, il ne résistera pas longtemps à (toujours par exemple) Xenon 2.

C'est presque un ancêtre des joysticks, et pourtant il est toujours aussi attractif.
D'autres, encore moins chers, comme par exemple le Fast Winner II, sont aussi de bons choix si vous n'avez que peu d'argent à accorder à l'achat d'un joystick. Fabriqués à Taiwan, ils présentent malheureusement une qualité de fabrication et une finition insuffisantes.
Enfin, l'une des innovations de ces derniers mois est l'apparition de joysticks communiquant avec l'ordinateur par infrarouge. De nombreux modèles sont disponibles, mais beaucoup souffrent de défauts éliminatoires (mauvaise qualité, coupures intempestives du rayon, obligation de proximité, etc.).
Dans le genre, le Controler de Quickshot est l'un des meilleurs. Ses principales originalités sont la présence de deux joypads dans la boîte et la possibilité de les utiliser aussi bien sur les ordinateurs à la norme Atari que sur Master System ou sur NES (mais pas CPC). Leur forme courbe permet une excellente prise en main, mais le toucher des boutons est un peu trop mou.
Il offre autofire et ralenti (sur consoles uniquement). Chaque manette nécessite quatre petites piles AA.

CONTROLER DE QUICKSHOT

Prix	D
Ergonomie	14
Précision	13
Solidité	15
Rapport qualité/prix	13
Longueur du câble	environ 5 m (distance maximale entre les joypads et le récepteur)



Les Footpaddles de Quickjoy, qui existent actuellement en version Atari, NES et Master System/Megadrive, permettent d'assigner les pédales aux différentes touches. L'utilité ? En théorie, ces... joypédales sont destinées aux courses de voitures ! Inutile, mais amusant !

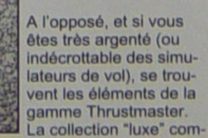
Le Quickjoy Megastar, qui existe en version Atari, Nes et Master System, ne ressemble-t-il pas à quelque monstre pentapède avide de courant ? Cette bestiole, malheureusement inconfortable à utiliser (le manche est bien trop dur), s'accroche sans difficulté sur tous les supports grâce à ses cinq ventouses. D'ailleurs, je suis en train d'écrire un livre sur l'évolution des espèces de joysticks...



LES JOYSTICKS POUR PC



Si la norme Atari s'est imposée pour tous les micro-ordinateurs dits "familiaux", les machines plus professionnelles comme le PC ou le Macintosh, plus spécialisées dans les simulateurs de vol, se sont orientées vers les joysticks dits "analogiques" (cf. encadré). De très nombreux modèles sont disponibles, avec éventuellement sur PC la carte permettant de les utiliser. Il faut savoir que la majorité des compatibles actuels (en particulier ceux dits "taiwanais") disposent d'une telle interface en standard, et que la carte sera donc en général inutile. Sur PC, plus peut-être que sur les autres machines, les prix et la qualité des joysticks varient du nul à l'excellent. Parmi les joysticks accessibles et de bonne qualité, nous avons choisi le SV 202 (Mach 1+) de Quickjoy. Sa forme carrée et la bonne taille du manche permettent de l'utiliser aussi bien posé sur le bureau qu'à deux mains, l'autocentrage du manche est débrayable verticalement et horizontalement, et le câble est suffisamment long pour jouer loin de l'écran (en pratique, les simulateurs de vol tirent profit du clavier, donc pas question de jouer à deux mètres de son PC...). Il ne propose pas de réglage de la position centrale, mais ce n'est pas très utile, les programmes permettant en général de définir la position neutre du manche.

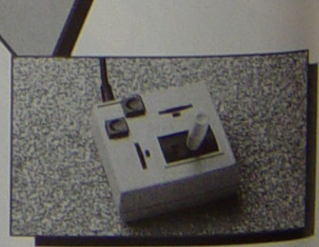


A l'opposé, et si vous êtes très argenté (ou indécrottable des simulateurs de vol), se trouvent les éléments de la gamme Thrustmaster. La collection "luxe" complète comporte trois éléments, qui vous reviendront au total à plus de 3 000 F... Evidemment, le prix est très, très supérieur à ce que nous connaissions. Mais le plaisir que procure le pilotage d'un avion avec ces accessoires est incomparable. Imaginez, vous êtes dans Aces of the Pacific. Vous poussez la manette des gaz, et l'avion accélère. Tirez le manche, l'avion monte. Pédale de gauche : l'avion tourne. Entièrement configurable, ces éléments (peut-on encore appeler cela des joysticks) s'adaptent à la grande majorité des simulateurs, les derniers programmes de ce type étant prévus pour en tirer pleinement parti. Un ensemble de rêve...



QJ MACH 1

Prix	*B*
Ergonomie	*16*
Précision	*16*
Solidité	*17*
Rapport qualité/prix	*14*
Longueur du câble	*2 m 10*



ANNA QUOI ? ANALOGIQUE !

Si les joysticks classiques sont de loin les plus confortables pour jouer à un jeu d'action, contrôler un avion avec ne rend pas vraiment les sensations du pilotage. En effet, dans un avion, plus vous déplacez le manche, plus l'avion se penche. Les micro-ordinateurs spécialisés dans la simulation (en particulier le PC) disposent donc d'un autre type de manettes, les joysticks analogiques. Contrairement à ce qu'il se passe sur ST ou Amiga, quand vous inclinez le manche, le programme reçoit comme information la distance entre la nouvelle position et la position de base (le centre). Plus vous poussez à droite, plus l'avion (si c'est un avion) se penche. Si c'est particulièrement pratique pour les simulateurs de tout bord, le jeu d'arcade, lui, s'accomode fort mal de ce système.



GAMME THRUSTMASTER

Manche à balai	700 F ou 1190 F selon modèle
Manette des gaz	790 F
Pédales de palonniers	1 190 F
Ergonomie	19
Précision	19
Solidité	19
Rapport qualité/prix	5 (un peu cher, non?)
Longueur du câble	2 m

LA MEGADRIVE

Contrairement aux micros, les consoles sont fournies avec des joypads, en général de bonne facture. La majorité des "pads" et des "sticks" que l'on trouve dans le commerce ne font que reprendre la conformation de ces joypads, en leur ajoutant tir automatique et gadgets divers. Sur Megadrive, un joystick se démarque des autres, aussi bien par sa qualité que par son prix attractif. Le Pro 1 (c'est lui) est une manette classique en forme de boule placée sur un socle rectangulaire de bonne taille. Les trois boutons, placés en diagonale, sont facilement accessibles, et deux d'entre eux peuvent utiliser un autofire réglable par potentiomètre (vous pouvez régler finement la cadence de tir). Un bouton permet en outre de ralentir le jeu. Si ce joystick ne paie pas de mine, c'est à mon avis le meilleur qui soit sur Megadrive (il fonctionne aussi sans problème avec les ordinateurs à la norme Atari). Très agréable à utiliser, increvable, et de surcroît d'un prix peu élevé, c'est LE joystick pour cette console. J'ai aussi pu essayer une version modifiée pour pouvoir fonctionner avec la console NEC PC Engine, mais je n'en ai pas retrouvé en boutique...

Pour les indécrottables du joypad, on peut conseiller le SG Propad de Quickjoy. Son ergonomie est bonne, de même que sa qualité, mais ses principaux avantages sont ses trois autofire à trois positions, son ralenti et son look très réussi (en plastique transparent). Seul (petit) défaut: le câble est plus court que sur le joypad original. A noter que c'est aussi l'un des meilleurs joypads pour Super Nintendo.

SG PROPAD (SV 434)

Prix	179 F
Ergonomie	14
Précision	16
Solidité	18
Rapport qualité/prix	14
Longueur du câble	1 m 70



PRO 1

Prix	B ou C (selon les boutiques)
Ergonomie	18
Précision	18
Solidité	17
Rapport qualité/prix	17
Longueur du câble	1 m 70

LA SUPER NINTENDO

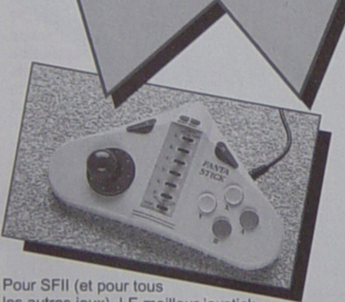
Choisir une manette ou un joypad pour la Super Nintendo pose un problème. Street Fighter II, du fait des conbinaisons qu'il faut enchaîner, fatigue très vite les doigts, et l'ergonomie, même bonne, de certains joysticks est insuffisante pour ce jeu. Prenons par exemple l'excellent Fantastick (qui existe aussi pour Megadrive). Solide, bien étudié, il place malheureusement les boutons L et R loin aussi bien du manche que des quatre autres boutons. Résultat, c'est un bon joystick, mais pas pour Street Fighter II!

POWER STICK FIGHTER DE CAPCOM

Prix	*(environ) 750 F en France, 500 F au Japon*
Ergonomie	*18*
Précision	*17*
Solidité	*15*
Rapport qualité/prix	*13*
Longueur du câble	*1 m 70*

FANTASTICK DE DAOU

Prix	*C*
Ergonomie	*16*
Précision	*16*
Solidité	*18*
Rapport qualité/prix	*15*
Longueur du câble	*2 m 20*





NI Propad de Quickjoy.

Pour SFII (et pour tous les autres jeux), LE meilleur joystick est le Power Stick Fighter de Capcom. Large et stable, il est aussi beau que bien étudié. Les six boutons se placent naturellement sous la main droite, pendant que la gauche manie (avec dextérité, cela va de soit!) une manette souple et précise. Seul problème: il n'est pas distribué en France, et les importateurs parallèles le proposent à un prix prohibitif. Mais, je le clame haut et fort, c'est vraiment le meilleur!

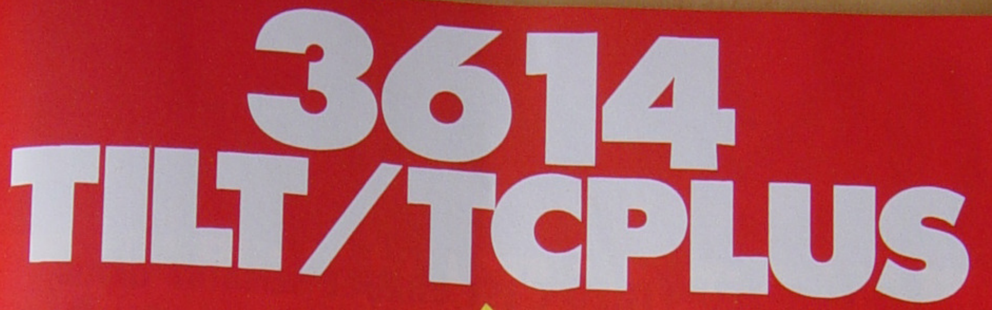
Enfin, on retrouve le très bon joypad de Quickjoy, dans sa version Super Nintendo. Le SN Propad reprend très exactement la conformation du SG Propad, avec un bouton supplémentaire. Reportez-vous à la page précédente pour plus de détails...

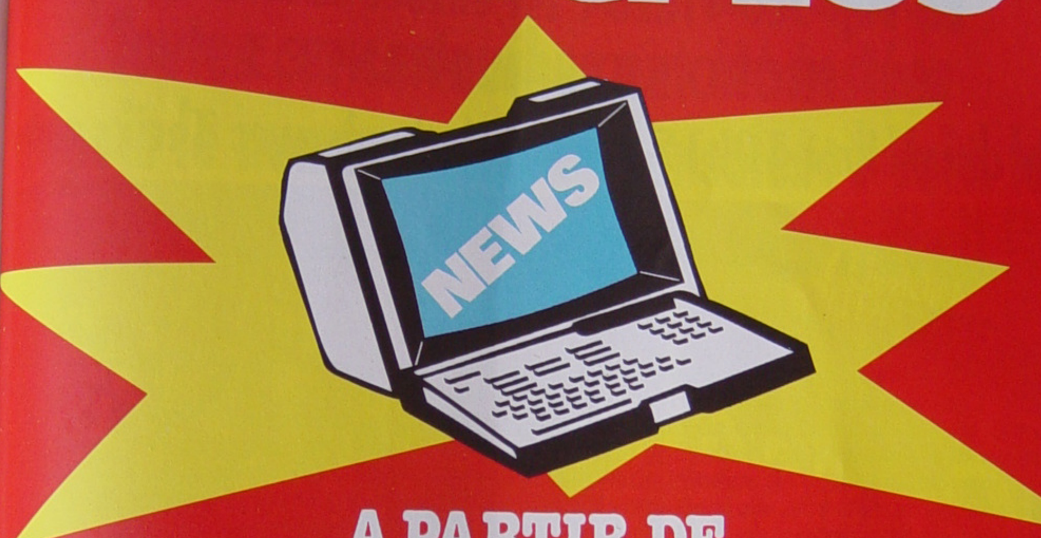


Non, ce n'est pas le clavier utilisé pour programmer les jeux Neo Geo! Ce Joyclavier, qui n'est vendu qu'au Japon (et pour cause!), est dédié spécifiquement à l'un des jeux les plus célèbres dans ce pays, le Mah Jong (une sorte de rami qui se joue avec des dominos). Les différentes touches permettent de sélectionner les dominos, mais il n'est évidemment pas question de l'utiliser avec un autre jeu....


TILT
CONSOLES+
LES GOODIES DE MICRO KID'S
Le Pin's
FR3 MICRO KID'S
Et bientôt la cassette de l'émission !
Le colis Micro Kid's
Pin's, tee shirt, K7 236F
Le Tee Shirt
Pin's, tee shirt, CD 266F
TOUTES LES MUSIQUES DE L'ÉMISSION
FR3
MICRO KID'S
L'UNIVERS MUSICAL DES JEUX VIDEOS
Avec les BANDES ORIGINALES ou les REMIX de :
Alpha Waves
SUPER MARIO BROS. 3
SONIC
HUNTER
DISC
Avec FUN
Pin's 85F
Tee-Shirt 65F
CD 120F
K7 80F
Le CD ou la K7
CONSOLES MICRO KID'S MICROS
Bon de commande du colis MICRO KID'S K7 au prix de 219 F (dont 17 F de frais de port)
colis MICRO KID'S CD au prix de 249 F (dont 17 F de frais de port)
A retourner à : «La boutique MICRO KID'S» 30, rue Eugène-Carrière 75018 PARIS
ACCOMPAGNE D'UN CHEQUE LIBELLE A L'ORDRE DE : «La boutique MICRO KID'S»
NOM : .... PRENOM : ....
ADRESSE : ....
CODE POSTAL : .... VILLE : ....
TEE-SHIRT ; Tailles : M, L ou XL, ou 8 10 12 14 ou 16 ans) : ....
Coloris (gris chiné, blanc, noir) : .... Logo de couleur mauve ou vert : ....
Signature des parents :


SNOW
surf
MONTAGNES
UNE PUBLICATION
SNOW SURF LE MAG DU SURF DES NEIGES Nº 2 DECEMBRE 92
IMPOSTURE
Le procès du Vitelli turn
MATOS
Les coques de Free style
SPOT
Tignes, poudre et World Cup
FACE à FACE
Snowboard
et Surf, Skate,
Enduro, Télémark
CRAIG KELLY
POSTER
GEANT





A PARTIR DE
LA MI-DECEMBRE:

1 HEURE EN 3615
VOUS DONNE ACCES
AU 3614
POUR LE RESTE
DE LA JOURNEE

TOP JEUX VIDEO

Le Top Jeu Vidéo c'est chaque semaine dans MICRO KID'S sur FRANCE 3 le dimanche à 10h15 et tous les jours avec Treize sur



FUN Radio

MICROMANIA

CONSOLE

MEGADRIVE	
EUROPEAN CLUB SOCCER	VIRGIN
SENNA GRAND PRIX 2	SEGA
DRAGONS FURY	TENGEN
BULLS VS LAKERS	ELECTRONIC ARTS
TAZMANIA	SEGA

NES	
HYPER SOCCER	KONAMI
SUPER MARIO 3	NINTENDO
BUGS BUNNY	KEMCO
ADVENTURE ISLAND	HUDSON
FOUR PLAYERS TENNIS	ASMIK

SEGA MASTER SYSTEM	
PRINCE OF PERSIA	DOMARK
TOM AND JERRY	SEGA
TERMINATOR	VIRGIN
THE SIMPSONS	SEGA
CHUCK ROCK	VIRGIN

SUPER NINTENDO	
SUPER SOCCER	HUMAN
F-ZERO	NINTENDO
SUPER CASTLEVANIA 4	KONAMI
SUPER TENNIS	TONKIN HOUSE
FINAL FIGHT	CAPCOM

GAME BOY	
SUPERMARIOLAND	NINTENDO
HOOK	OCEAN
SIMPSONS	ACCLAIM
TERMINATOR 2	ACCLAIM
BUGS BUNNY	KEMCO

GAME GEAR	
WIMBLEDON TENNIS	SEGA
CHUCK ROCK	SEGA
MARBLE MADNESS	TENGEN
SENNA GRAND PRIX	SEGA
WONDERBOY DRAGON'S TRAP	SEGA

MICRO

CLASSEMENT TITRE	EDITEUR	MACHINE
SENSIBLE SOCCER	MINDSCAPE	ST, AMIGA
ZOOL	GREMLIN	ST, AMIGA
A-TRAIN	OCEAN	PC COMPATIBLE
CIVILIZATION	MICROPROSE	PC, AMIGA
LINKS PRO	US GOLD	PC COMPATIBLE
SHERLOCK HOLMES	ELECTRONIC ARTS	PC COMPATIBLE
REX NEBULAR	MICROPROSE	PC COMPATIBLE
CRAZY CARS 3	TITUS	ST, AMIGA, PC
A.T.A.C.	MICROPROSE	PC COMPATIBLE
EPIC	OCEAN	ST, AMIGA, PC
GUNSHIP SCENARIO DISK 1	MICROPROSE	PC COMPATIBLE
FALCON 8.0	MICROPROSE	PC COMPATIBLE
ACCES OF THE PACIFIC	SIERRA	PC COMPATIBLE
INDIANA JONES ATLANTIS	LUCAS FILM	PC COMPATIBLE
FIRE AND ICE	MINDSCAPE	ST, AMIGA









564 CARTOUCHES AU BANC D'ESSAI

Toutes ces cartouches ont été testées depuis le numéro zéro de Consoles+ ! Voici le résultat de plus d'une année de... travail !

A l'aide de ces tableaux, vous pourrez très rapidement trouver le titre que vous recherchez, son éditeur, les consoles sur lesquelles il est disponible, ainsi que les notations en pourcentage que lui ont données les testeurs de Consoles+, qu'il s'agisse de la présentation du logiciel, de ses graphismes, de son animation, de sa bande-son, de sa jouabilité ou de sa durée de vie... Sans oublier, bien sûr, la fameuse note d'intérêt qui résume à elle seule toutes ces données ! Et si vous voulez encore plus d'informations sur les jeux qui vous passionnent, la dernière colonne du tableau vous permettra de repérer d'un simple coup d'œil le numéro de Consoles+ dans lequel la cartouche a été testée dans ces moindres détails... Il vous suffira alors de consulter votre collection ou de commander les anciens numéros de Consoles+.
Bonne chasse !

TITRE	MARQUE	CONSOLE	TYPE	PRESENTATION %	GRAPHISME %	ANIMATION %	BANDE-SON %	JOUABILITE %	DUREE DE VIE %	INTERET %	PRIX	PARU DANS N°
1941	Hudson Soft	Supergrafx	Shoot-them-up	60	92	-	74	95	80	83	E	2
2020 SUPER BASEBALL	SNK	Neo Geo	Sport	92	94	97	93	99	92	99	F	4
688 ATTACK SUB	Sega	Megadrive	Simulation	61	81	-	79	86	85	84	D	2
A BOY AND HIS BLOB	Nintendo	Megadrive	Plates-formes	91	92	-	80	93	92	91	C	1
ACTRAISER	Enix	Super Famicom	Aventure	92	91	-	96	91	86	85	E	HS
ADDAM'S FAMILY	Ocean	Game Boy	Plates-formes	71	78	75	78	65	74	82	C	13
ADDAM'S FAMILY	Ocean	Nintendo	Plates-formes	65	61	68	55	72	75	52	C	13
ADDAM'S FAMILY	Icom	PC Engine CD ROM	Beat-them-all	35	72	81	75	86	58	52	NC	7
ADDAM'S FAMILY	Ocean	Super Nes	Beat-them-all	88	90	0	89	90	88	89	D	11
ADVENTURE ISLAND	Hudson Soft	Game Boy	Plates-formes	60	70	82	85	86	81	80	C	8
ADVENTURE ISLAND	Hudson Soft	PC Engine	Plates-formes	72	65	0	70	76	93	87	D	HS
ADVENTURE ISLAND II	Hudson Soft	Nintendo	Plates-formes	78	75	76	79	81	80	80	D	11
ADVENTURES IN THE MAGIC KINGDOM	Capcom	Nintendo	Arcade	68	50	46	70	68	32	61	D	12
AERIAL ASSAULT	Imagesoft	Game Gear	Shoot-them-up	35	75	78	64	77	86	78	C	11

TITRE	MARQUE	CONSOLE	TYPE	PRESENTATION %	GRAPHISME %	ANIMATION %	BANDE-SON %	JOUABILITE %	DUREE DE VIE %	INTERET %	PRIX	PARU DANS N°
AEROSTAR	Vic Tokai	Game Boy	Shoot-them-up	60	90	93	80	85	90	92	C	4
AIR RESCUE	Sega	Sega	Arcade	60	85	80	75	80	5	30	D	12
ALDYNES	Hudson Soft	Supergrafx	Shoot-them-up	75	75	-	70	87	85	93	C	HS
ALIEN 3	Acclaim	Megadrive	Plates-formes	88	93	-	89	90	86	89	E	13
ALIEN SYNDROME	Sims	Game Gear	Aventure	65	72	75	80	76	75	78	C	9
ALIENSTORM	Sega	Megadrive	Beat-them-all	72	93	-	73	78	70	90	D	1
ALIENSTORM	Sega	Sega	Beat-them-all	65	70	75	70	65	70	80	C	6
ALISIA DRAGOON	Sega	Megadrive	Beat-them-all	50	96	88	95	76	73	94	D	6
ALPHA MISSION 2	SNK	Neo Geo	Shoot-them-up	73	92	-	82	92	78	90	G	1
ALTERED SPACE	Imagesoft	Game Boy	Aventure	95	96	98	90	96	98	98	C	4
ANDRO DUNOS	Visco Games	Neo Geo	Shoot-them-up	50	40	50	55	60	40	45	F	12
APB	Tengen	Lynx	Simulation	60	50	-	70	55	65	58	C	2
AQUATIC GAMES	Electronic Arts	Megadrive	Sport	65	76	70	58	40	50	65	C	14
ARCADE SMASH HIT	Virgin	Sega	Arcade	61	58	53	60	78	58	46	NC	11
AREA 88	Capcom	Super Famicom	Arcade	89	80	-	85	75	65	77	E	1
ASTERIX	Sega	Sega	Plates-formes	78	88	89	41	73	84	78	C	5
ATOMIC ROBO-KID	UFL	Combo AV	Shoot-them-up	93	95	81	95	89	86	91	NC	14
ATOMIC RUNNER	Data East	Megadrive	Shoot-them-up	78	80	75	82	85	70	79	D	13
AVENTURES MAGIQUES DE MICKEY	Capcom	Super Famicom	Plates-formes	67	97	93	79	92	75	93	F	14
AWESOME GOLF	Atari	Lynx	Golf	92	82	93	95	96	92	93	C	6
AX BATTLER	Sega	Game Gear	Aventure	72	75	71	78	82	85	72	C	11
AXELAY	Konami	Super Famicom	Shoot-them-up	96	95	96	93	92	88	96	F	12
BACK TO THE FUTURE II	Imageworks	Sega	Aventure	55	35	40	40	40	40	30	C	5
BACK TO THE FUTURE III	Image Works	Sega	Plates-formes	60	75	-	70	75	40	50	D	9
BAD OMEN	Hot B	Megadrive	Réflexion	63	77	88	79	80	85	75	E	7
BAD'N RAD	Imagesoft	Game Boy	Aventure	50	80	85	70	70	90	85	C	6
BALLISTIX	Psygnosis	PC Engine	Arcade	96	70	72	55	62	76	60	D	6
BASEBALL STARS 2	SNK	Neo Geo	Sport	53	81	46	80	79	61	65	F	10
BASKETBRAWL	Atari	Lynx	Arcade	64	60	70	21	53	55	53	C	12
BATMAN RETURNS	Atari	Lynx	Beat-them-all	46	87	85	67	78	51	46	C	12
BATMAN THE RETURN OF THE JOKER	Sunsoft	Game Boy	Plates-formes	60	85	75	65	35	43	65	C	11
BATTLE BLAZE	Sammy	Super Famicom	Beat-them-all	50	82	94	65	73	71	76	E	8
BATTLE DODGE BALL	Banpresto	Super Famicom	Sport	65	91	-	67	52	78	64	E	1
BATTLE MANIA	Vic Tokai	Megadrive	Shoot-them-up	37	51	92	56	34	41	50	D	8
BATTLE OF OLYMPUS	Broderbund	Nintendo	Aventure	82	70	-	69	77	85	79	D	2
BATTLETOADS	Tradewest	Nintendo	Plates-formes	90	90	-	87	92	90	90	D	9
BEAST WARRIOR	Riot	Megadrive	Beat-them-all	81	58	50	68	44	45	38	D	3
BEETLEJUICE	LJN	Game Boy	Arcade	60	80	75	70	65	80	82	C	7
BEST OF THE BEST	Loriciel	Super NES	Sport de combat	78	75	81	80	82	82	92	D	14
BILL & TED'S EXCELLENT ADVENTURE	Nintendo	Game Boy	Plates-formes	70	75	-	92	99	99	83	C	2
BILL LAIMBEER'S COMBAT BASKET BALL	Hudson Soft	Super Nintendo US	Sport	86	65	68	72	86	86	83	F	8
BIO SHIP PALADIN	Sega	Megadrive	Shoot-them-up		80	75	75	80	70	75	D	3
BLACK HOLE ASSAULT	Micronet	Mega CD	Beat-them-all	93	73	68	65	52	41	46	E	14
BLADES OF STEEL	Palcom	Game Boy	Hockey sur glace	50	75	80	50	80	90	80	C	9
BLASTER MASTER	Sunsoft	Nintendo	Aventure	60	70	-	79	92	88	91	D	8
BLAZEON	Atlus	Super Famicom	Shoot-them-up	23	92	75	91	74	86	62	F	13
BLOCK OUT	Electronic Arts	Megadrive	Réflexion	78	85	-	78	93	90	91	D	1
BLOWOUT	Kemco	Nintendo	Plates-formes	65	60	62	65	68	63	63	D	9
BLUE SHADOW	Taito	Nintendo	Shoot-them-up	55	77	82	40	91	78	85	C	6
BONANZA BROS	NEC Avenue / Sega	PC Engine CD ROM	Arcade	70	65	85	75	85	28	60	E	13

TITRE	MARQUE	CONSOLE	TYPE	PRESENTATION %	GRAPHISME %	ANIMATION %	BANDE-SON %	JOUABILITE %	DUREE DE VIE %	INTERET %	PRIX	PARU DANS N°
BONANZA BROS	Sega	Sega	Arcade	70	79	-	70	80	35	50	C	10
BOULDER DASH	Nintendo	Game Boy	Plates-formes	84	79	-	75	94	91	90	C	1
BOULDER DASH	Nintendo	Nintendo	Plates-formes	75	80	74	72	78	96	96	D	3
BOXING	Sega	Megadrive	Boxe	90	78	-	72	53	49	52	F	12
BOXXLE	FCI	Game Boy	Réflexion	85	65	50	75	83	86	60	C	3
BROWNING	Telenet	Super CD ROM	Beat-them-all	55	66	66	74	42	52	52	F	8
BUBBLE BOBBLE	Taito	Sega	Plates-formes	90	93	-	93	90	84	88	C	6
BUBBLE GHOST	FCI / Infogrames	Game Boy	Réflexion	55	80	80	80	85	76	80	C	7
BUCK ROGERS	Electronic Arts	Megadrive	Simulation	88	61	75	72	79	65	80	D	7
BUGS BUNNY II	Kemco	Game Boy	Plates-formes	80	89	92	76	95	92	90	C	5
BUILDERLAND	Loriciel	PC Engine CD ROM	Réflexion	45	50	40	40	50	65	68	E	10
BULLS VS LAKERS	Electronic Arts	Megadrive	Basket	85	89	87	74	89	88	92	C	12
BURAI FIGHTER	Atari	Game Boy	Shoot-them-up	65	85	-	89	92	89	90	C	1
BURGERTIME DELUXE	Data East	Game Boy	Plates-formes	64	59	52	77	79	60	71	C	11
BURNING FIGHT	SNK	Neo Geo	Beat-them-all	80	70	80	80	97	85	92	G	5
BUSTER BALL	Riverhill	Game Gear	Arcade	30	35	50	35	25	25	30	C	9
CADASH	Taito	Megadrive	Aventure	75	56	61	78	79	81	75	D	12
CAESAR'S PALACE	Sega	Game Boy	Aventure	93	90	-	87	92	91	91	C	3
CAL. 50	Bisco	Megadrive	Beat-them-all	86	68	68	65	76	48	76	D	4
CALIFORNIA GAMES	Epyx	Nintendo	Sport	45	40	35	32	42	34	20	D	4
CAMEL TRY	Taito	Super Famicom	Réflexion	25	25	88	25	90	78	72	F	10
CAPTAIN PLANET	Mindscape	Nintendo	Shoot-them-up	58	52	-	48	57	56	56	D	5
CASTLE OF ILLUSION	Sega	Megadrive	Plates-formes	92	97	-	89	96	88	95	D	HS
CASTLEVANIA II	Konami	Game Boy	Aventure	75	79	53	80	50	76	82	C	11
CAVEMAN NINJA	Elite	Nintendo	Plates-formes	70	88	-	45	71	65	70	NC	10
CENTURION	Electronic Arts	Megadrive	Shoot-them-up	89	93	-	93	90	84	88	D	1
CHAMPION OF EUROPE	Tecmagik	Sega	Plates-formes	80	80	79	60	77	79	70	C	10
CHASE H.Q	Taito	Game Boy	Arcade	82	65	60	65	60	50	52	C	3
CHECKERED FLAG	Atari	Lynx	Conduite	55	59	61	62	65	50	45	C	3
CHESS MASTER	Nintendo	Game Boy	Echecs	96	82	-	78	97	98	96	C	HS
CHESSMASTER	Software Toolworks	Game Gear	Réflexion	90	81	85	75	92	97	97	C	9
CHEVALIERS DU ZODIAQUE	Toei	Game Boy	Aventure	80	45	42	47	70	55	50	D	3
CHOPLIFTER II	Broderbund	Game Boy	Arcade	80	92	92	55	81	87	93	C	8
CHRIS NO BOOKEN	Pack in Video	PC Engine CD ROM	Plates-formes	35	65	78	67	68	88	37	D	6
CHUCK ROCK	Virgin	Megadrive	Plates-formes	89	90	-	92	91	89	90	C	11
CHUCK ROCK	Virgin	Sega	Plates-formes	68	80	-	85	85	90	90	D	11
CLEYLANCER	Masaya	Megadrive	Shoot-them-up	95	76	88	90	93	87	87	D	11
CONAN	Telenet	PC Engine CD ROM	Plates-formes	94	65	71	88	88	64	52	D	8
CORPORATION	Virgin	Megadrive	Aventure	80	75	-	70	80	85	70	D	10
CORVETTE ZR1 CHALLENGE	MB Games	Nintendo	Conduite	42	40	76	58	78	60	65	D	10
CORYOON	Naxat	PC Engine	Shoot-them-up	85	85	92	88	96	85	89	D	6
CRACKOUT	Palcom	Nintendo	Arcade	58	70	72	72	88	78	82	D	11
CROSSED SWORDS	Alpha	Neo Geo	Shoot-them-up	89	72	92	61	77	54	78	F	4
CRUDE BUSTER	Data East	Megadrive	Beat-them-all	74	62	87	57	88	45	60	D	8
CRYSTAL MINES II	Atari	Lynx	Arcade	75	88	90	65	94	92	91	C	9
CRYSTAL WARRIOR	Sega	Game Gear	Arcade	72	70	45	71	78	92	89	C	11
CYBER LIP	SNK	Neo Geo	Beat-them-all	77	97	-	96	35	25	67	H	HS
DAHNA	IGS	Megadrive	Beat-them-all	76	68	92	42	65	78	68	E	5
DAISENPU CUSTOM	NEC Avenue	PC Engine	Shoot-them-up	25	75	-	67	91	71	76	D	1
DARIUS TWIN	Taito	Super Famicom	Shoot-them-up	87	96	-	76	82	88	89	C	HS

TITRE	MARQUE	CONSOLE	TYPE	PRESENTATION %	GRAPHISME %	ANIMATION %	BANDE-SON %	JOUABILITE %	DUREE DE VIE %	INTERET %	PRIX	PARU DANS N°
DAVIS CUP TENNIS	Micro World	PC Engine CD ROM	Sport	58	81	73	88	68	83	73	D	10
DECAP'ATTACK	Sega	Megadrive	Plates-formes	82	85	96	82	85	90	92	D	3
DEFENDER OF THE CROWN	Palcom	Nintendo	Aventure	68	62	-	68	55	50	54	C	5
DESERT STRIKE RETURN TO THE GULF	Electronic Arts	Megadrive	Shoot-them-up	91	89	-	89	95	92	85	D	7
DEVIL CRASH	Technosoft	Megadrive	Réflexion	67	92	90	73	89	71	89	D	3
DEVILISH	Genki	Game Gear	Arcade	68	83	-	80	88	81	80	C	HS
DIGGER	Nintendo	Nintendo	Plates-formes	80	60	-	75	71	73	80	D	4
DIMENSION FORCE	Asmik	Super Famicom	Shoot-them-up	35	42	75	64	70	34	35	E	4
DINOLAND	Wolfteam	Megadrive	Arcade	65	72	-	56	78	60	64	E	2
DORAMON II	Hudson	PC Engine	Plates-formes	72	93	81	85	89	70	82	D	6
DOUBLE DRAGON	Ballistic	Megadrive	Beat-them-all	53	82	-	40	85	35	59	C	9
DOUBLE DRAGON II	Sega	Game Boy	Beat-them-all	83	82	-	81	82	80	81	C	3
DOUBLE DRAGON II	Acclaim	Game Boy	Beat-them-all	80	80	75	75	85	70	80	C	9
DOUBLE DRAGON II	Palsoft	Megadrive	Beat-them-all	67	74	77	69	70	35	71	E	5
DOUBLE DRAGON III	Acclaim	Nintendo	Beat-them-all	70	74	-	52	45	60	60	C	9
DR. FRANKEN	Elite	Game Boy	Arcade	74	71	78	88	75	85	78	C	13
DR. MARIO	Nintendo	Game Boy	Réflexion	82	82	-	91	95	94	95	C	1
DRACULA	Konami	Super Famicom	Beat-them-all	82	63	90	74	92	68	78	E	3
DRAGON CRYSTAL	Sega	Sega	Aventure	65	60	72	65	85	92	88	C	6
DRAGON EGG	NCS	PC Engine	Plates-formes	80	69	73	69	86	51	78	D	4
DRAGON SABER	Namcot	PC Engine	Shoot-them-up	48	79	92	75	98	68	75	D	6
DRAGON'S EYE	Home Data	Megadrive	Réflexion	72	90	41	95	89	96	71	D	5
DRAGON'S LAIR	Elite	Game Boy	Aventure	65	93	75	73	88	80	93	D	8
DRAGON'S LAIR	Elite	Nintendo	Aventure	60	85	85	86	20	42	31	C	6
DYNA WARS	Irem	Super Famicom	Plates-formes	66	86	81	76	92	91	88	F	10
DYNABLASTER	Hudson Soft	Nintendo	Arcade	70	72	50	75	95	95	82	D	14
EARNEST EVANS	Wolfteam	Megadrive	Aventure	91	74	82	91	40	72	76	E	6
EL VIENTO	Wolfteam	Megadrive	Beat-them-all	87	78	88	76	83	79	82	D	3
ELITE	Imagineer	Nintendo	Aventure	90	90	94	81	86	98	96	D	13
ETERNAL CITY	Naxat	PC Engine	Beat-them-all	80	34	-	32	45	85	44	C	HS
EUROPEAN CLUB SOCCER	Virgin	Megadrive	Sport	78	78	72	84	71	87	74	NC	11
EXHAUST HEAT	Seta	Super Famicom	Conduite	79	71	79	80	85	83	80	F	8
EXILE	Renovation	Megadrive	Aventure	60	65	75	65	75	45	70	D	10
F- ZERO	Nintendo	Super Famicom	Conduite	88	94	-	87	92	88	91	E	HS
F-15 STRIKE EAGLE	Microprose	Nintendo	Simulation	67	69	45	56	68	52	60	D	8
F-22 INTERCEPTOR	Electronic Arts	Megadrive	Simulation	96	92	-	81	93	92	93	D	4
F.1 RACE	Nintendo	Game Boy	Conduite	95	90	-	85	95	92	95	C	1
F1 GRAND PRIX	Varie	Megadrive	Simulation	25	67	78	43	46	23	34	E	5
F1 GRAND PRIX	Vidéo System	Super Famicom	Simulation	85	55	76	62	86	84	78	F	11
F1 HERO MD	Varie	Megadrive	Simulation	25	65	56	60	87	50	41	E	9
FACTORY PANIC	Sega	Game Gear	Réflexion	62	65	78	82	76	87	67	C	6
FAERY TALE ADVENTURE	Electronic Arts	Megadrive	Aventure	89	91	-	78	88	92	95	D	1
FANTASIA	Sega	Megadrive	Plates-formes	87	93	-	92	66	62	71	E	1
FANTASY ZONE	Sanritsu	Game Gear	Shoot-them-up	65	90	-	88	70	65	65	C	1
FATAL FURY	SNK	Neo Geo	Beat-them-all	52	90	98	89	89	61	72	F	7
FATAL REWIND	Electronic Arts	Megadrive	Plates-formes	88	90	-	81	84	82	83	D	4
FIGHTING MASTERS	Treco	Megadrive	Beat-them-all	65	86	76	67	73	69	72	E	5
FINAL FIGHT	Capcom	Nintendo	Combat de rue	55	45	62	62	58	35	57	E	12
FINAL MATCH TENNIS	Human Creative Group	PC Engine	Tennis	93	96	-	92	96	93	95	D	HS
FINAL SOLDIER	Hudson Soft	PC Engine	Shoot-them-up	89	85	-	67	91	71	68	D	1

TITRE	MARQUE	CONSOLE	TYPE	PRESENTATION %	GRAPHISME %	ANIMATION %	BANDE-SON %	JOUABILITE %	DUREE DE VIE %	INTERET %	PRIX	PARU DANS N°
FIRE MUSTANG	Taito	Megadrive	Shoot-them-up	72	76	-	81	92	68	76	D	2
FLINTSTONES	Taito	Nintendo	Arcade	77	79	-	54	73	70	74	D	13
FLINTSTONES	Grandslam	Sega	Arcade	45	50	50	45	50	40	30	C	7
FOOTBALL FRENZY	SNK	Neo Geo	Sport	70	88	91	96	93	91	92	H	8
FOOTBALL INTERNATIONAL	Tonkin House	Game Boy	Sport	65	36	70	42	89	80	89	C	10
FORGOTTEN WORLDS	Sega	Sega	Shoot-them-up	78	89	-	62	73	47	62	D	1
FORGOTTEN WORLDS	NEC Avenue	Super CD ROM	Shoot-them-up	50	67	37	89	90	65	71	E	9
FORMATION SOCCER	Human	Super Famicom	Sport	68	75	91	67	79	92	83	E	4
FORTIFIED ZONE	Jaleco	Game Boy	Arcade	75	60	85	90	91	50	82	C	5
FOUR PLAYER'S TENNIS	ASMK	Nintendo	Sport	81	52	48	30	75	81	79	D	11
G-LOC	Sega	Game Gear	Shoot-them-up	86	81	-	91	54	73	77	C	HS
G-LOC	Sega	Sega	Shoot-them-up	72	75	-	50	78	75	79	D	5
GALAGA 91	Namcot	Game Gear	Shoot-them-up	30	55	72	60	64	59	52	C	4
GALAHAD	Electronic Arts	Megadrive	Plates-formes	91	86	-	90	84	90	86	D	13
GALAXY 5000	Activision	Nintendo	Conduite	91	89	-	92	91	91	91	D	3
GALAXY FORCE	Sega	Sega	Shoot-them-up	79	92	-	51	93	79	85	D	HS
GALAXY FORCE 2	CRI	Megadrive	Shoot-them-up	84	62	52	83	51	32	37	D	3
GARGOYLE'S QUEST	Capcom	Game Boy	Arcade / aventure	92	81	-	96	84	97	96	B	HS
GATE OF THUNDER	Hudson Soft	PC Engine CD ROM	Shoot-them-up	77	74	93	92	96	80	95	E	8
GAUNTLET II	Nintendo	Game Boy	Aventure	80	81	-	88	90	88	88	C	7
GEAR STADIUM	Namcot	Game Gear	Base-ball	45	46	75	60	54	62	61	C	3
GG SHINOBI	Sega	Game Gear	Beat-them-all	65	89	-	65	85	68	91	C	HS
GHOST PILOTS	SNK	Neo Geo	Shoot-them-up	65	91	-	77	87	35	88	G	1
GHOSTBUSTERS 2	Activision	Game Boy	Beat-them-all	50	60	70	50	71	72	70	C	4
GHOSTBUSTERS 2	Hal Laboratory	Nintendo	Beat-them-all	21	45	43	81	59	54	58	C	9
GOAL	Jaleco	Nintendo	Football	55	34	-	43	41	28	33	D	2
GODZILLA MONSTER OF MONSTERS	Toho CO	Nintendo	Beat-them-all	76	73	45	62	65	75	61	D	10
GOEMON GANBARRE	Konami	Super Famicom	Aventure	64	93	-	70	77	86	80	E	1
GOKURAKU CHUKA TAISEN	Taito	PC Engine	Shoot-them-up	62	80	75	45	79	69	62	D	9
GOLDEN AXE II	Sega	Megadrive	Aventure	73	92	91	84	94	72	89	D	4
GOLDEN FIGHTER	Cultuyre Brain	Super Famicom	Beat-them-all	75	65	35	73	30	40	35	E	14
GOLF	Nintendo	Game Boy	Golf	96	91	-	95	94	99	98	B	HS
GPX CYBER FORMULA	Taraka	Super Famicom	Conduite	50	62	88	73	85	50	52	F	9
GRADIUS	Konami	PC Engine	Shoot-them-up	63	51	48	64	92	81	70	D	5
GRANADA	Wolfteam	Megadrive	Shoot-them-up	70	71	-	70	75	70	76	D	6
GRANDSLAM TENNIS	Tenelet	Megadrive	Tennis	91	82	-	84	86	89	85	D	12
GREENDOG	Sega	Megadrive	Plates-formes	64	80	76	82	60	59	70	D	14
GREMLINS 2	Nintendo	Game Boy	Plates-formes	92	88	-	75	91	69	80	C	1
GRIFFIN	Reno	Game Gear	Shoot-them-up	55	76	58	78	85	60	69	C	3
GYNOUG	NCS	Megadrive	Shoot-them-up	89	93	-	93	90	84	88	E	HS
HARD DRIVIN'	Domark	Lynx	Conduite	60	84	80	75	65	50	98	C	5
HARD DRIVIN'	Tengen	Megadrive	Conduite	65	48	32	14	46	12	38	D	4
HAT TRICK HERO	Taito	Super Famicom	Football	72	71	10	34	56	50	46	F	9
HAWK F-123	Makesoftware	PC Engine	Shoot-them-up	45	30	25	46	37	20	10	D	9
HEAVY NOVA	Micronet	Megadrive	Aventure	70	58	42	82	20	35	20	D	7
HEAVY WEIGHT CHAMP	Sega	Game Gear	Boxe	75	72	60	70	55	65	62	C	7
HERO OF TONMA LEGENDIES	Irem	PC Engine	Beat-them-all	60	85	-	70	85	65	83	D	HS
HIT THE ICE	Taito	PC Engine	Hockey sur glace	90	85	96	91	86	58	71	D	3
HOCKEY	Atari	Lynx	Sport	81	75	79	78	81	85	86	C	13
HOME ALONE	THQ	Game Boy	Plates-formes	70	75	68	76	88	79	81	C	12

TITRE	MARQUE	CONSOLE	TYPE	PRESENTATION %	GRAPHISME %	ANIMATION %	BANDE-SON %	JOUABILITE %	DUREE DE VIE %	INTERET %	PRIX	PARU DANS N°
HOME ALONE	Toy HQ	Super Nintendo US	Plates-formes	92	65	54	65	72	85	79	F	8
HOOK	Ocean	Nintendo	Plates-formes	68	70	-	40	64	75	62	D	10
HOOK	Epic / Sony	Super Famicom	Plates-formes	87	92	89	74	89	43	72	F	11
HUDSON HAWK	Sony Imagesoft	Game Boy	Plates-formes	61	81	85	83	87	29	40	C	14
HUMAN SPORTS FESTIVAL	Human	PC Engine CD ROM	Sport	86	65	80	62	90	91	88	F	8
HUNT FOR RED OCTOBER	Nintendo	Game Boy	Shoot-them-up	88	87	-	88	92	89	90	C	2
HUNT FOR RED OCTOBER	Hi-Tech	Nintendo	Shoot-them-up	45	25	-	5	70	50	54	D	9
HYDRA	Tengen	Lynx	Shoot-them-up	50	51	64	50	46	43	40	C	11
HYPER BASEBALL 92	Sega	Game Gear	Sport	65	71	70	63	75	65	63	C	11
HYPER ZONE	Halken	Super Famicom	Shoot-them-up	40	62	-	75	66	38	35	D	2
IMMORTAL	Electronic Arts	Megadrive	Aventure	91	93	-	87	90	90	90	D	4
ISHIDO	Atari	Lynx	Réflexion	75	53	56	60	75	77	70	C	4
ISOLATED WARRIOR	Vap	Nintendo	Shoot-them-up	81	88	-	77	82	71	80	D	2
JERRY BOY	Epic / Sony	Super Famicom	Plates-formes	78	85	85	91	99	80	89	E	3
JEWEL MASTER	Sega	Megadrive	Beat-them-all	70	70	-	85	80	75	79	D	2
JOE & MAC	Data East	Super Famicom	Arcade	73	93	95	94	54	67	84	E	4
JOE MONTANA FOOTBALL	Sega	Game Gear	Sport	50	40	52	35	30	40	30	D	8
JOE MONTANA II	Sega	Megadrive	Sport	80	82	-	89	80	80	81	D	5
JOHN MADDEN FOOTBALL '92	Electronic Arts	Megadrive	Football américain	95	86	70	83	88	91	94	D	7
JORDAN VS BIRD	Electronic Arts	Game Boy	Basket	70	65	38	50	67	43	47	C	12
JORDAN VS BIRD	Electronic Arts	Megadrive	Basket	70	60	50	60	65	60	62	D	10
JUNKER'S HIGH	SIMS	Megadrive	Conduite	23	75	72	45	89	62	47	D	14
KABUKI QUANTUM FIGHTER	Hal	Nintendo	Beat-them-all	90	89	-	81	92	89	90	NC	2
KICK BOXING	Micro World	PC Engine CD-ROM	Sport de combat	69	82	85	73	80	70	79	D	14
KICKLE CUBICLE	Irem	Nintendo	Plates-formes	65	78	-	50	70	53	63	D	4
KID CHAMELEON	Sega	Megadrive	Plates-formes	50	72	91	76	95	95	93	E	6
KID ICARUS	Nintendo	Game Boy	Plates-formes	75	56	82	56	82	73	76	C	11
KING OF THE MONSTERS	SNK	Neo Geo	Beat-them-all	80	94	-	85	80	78	91	G	2
KING OF THE ZOO	Nintendo	Game Boy	Sport	81	76	-	70	80	70	79	C	1
KING'S BOUNTY	Electronic Arts	Megadrive	Aventure	78	74	-	67	82	60	80	E	1
KLAX	Atari	Lynx	Réflexion	60	72	-	91	92	95	93	C	HS
KLAX	Tengen	Megadrive	Réflexion	88	91	-	80	98	99	98	D	4
KLAX	Tengen	Sega	Réflexion	72	60	80	35	85	60	68	C	11
KNIGHT QUEST	Taito	Game Boy	Aventure	80	78	87	80	63	70	76	C	3
KONAMI HYPER SOCCER	Konami	Nintendo	Sport	61	80	73	70	74	76	76	D	10
KONAMIC GOLF	Konami	Game Boy	Sport	80	80	98	87	90	94	92	C	4
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	Acclaim	Megadrive	Réflexion	85	88	-	87	90	90	90	D	12
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	Acclaim	Super NES	Réflexion	85	88	-	87	90	90	90	E	12
KUNG FOOD	Atari	Lynx	Beat-them-all	30	57	58	40	34	46	40	C	12
KUNG-FU MASTER	Nintendo	Game Boy	Beat-them-all	75	86	89	65	82	80	87	C	3
KUNIO'S SOCCER	Naxat	PC Engine CD ROM	Football	75	60	60	40	50	45	35	F	6
LAGOON	Kemco	Super NES	Aventure	75	80	85	75	88	90	85	E	9
LASER GHOST	Sega	Sega	Arcade	68	52	-	48	70	65	71	D	5
LAST FIGHTERS TWIN	Banpresto	Super Famicom	Beat-them-all	67	94	91	60	77	72	68	E	7
LAST RESORT	SNK	Neo Geo	Shoot-them-up	70	95	80	90	95	90	95	F	10
LEADER BOARD GOLF	Atari	Game Gear	Sport	60	65	65	45	70	75	75	C	5
LEAGUE BOWLING	SNK	Neo Geo	Bowling	70	68	-	88	89	67	68	H	HS
LEGEND OF SUCCESSFUL JOE	SNK	Neo Geo	Boxe	90	60	60	80	40	15	30	G	3
LEGEND OF ZELDA	Nintendo	Super Famicom	Aventure	75	92	93	91	97	95	96	E	5
LEMMINGS	Sunsoft	Super Famicom	Réflexion	92	94	88	78	97	96	99	E	6

TITRE	MARQUE	CONSOLE	TYPE	PRESENTATION %	GRAPHISME %	ANIMATION %	BANDE-SON %	JOUABILITE %	DUREE DE VIE %	INTERET %	PRIX	PARU DANS N°
LHX ATTACK CHOPPER	Electronic Arts	Megadrive	Simulation	88	83	-	66	85	90	89	D	13
LINE OF FIRE	Sega	Sega	Shoot-them-up	52	46	-	41	58	28	36	C	5
LIQUID KID	Taito	PC Engine	Plates-formes	65	80	88	75	95	80	85	NC	7
LITTLE NEMO DREAM MASTER	Taito	Nintendo	Plates-formes	84	88	84	82	85	82	92	D	10
LOW-G-MAN	Taxan	Nintendo	Plates-formes	80	60	-	55	81	76	80	D	5
LUCKY DIME CAPER	Sega	Sega	Plates-formes	90	87	92	86	92	66	88	NC	4
LUNAR POOL	FCI	Nintendo	Arcade	71	70	72	52	78	78	72	NC	11
LYNX CASINO	Atari	Lynx	Simulation	20	50	70	24	75	69	64	C	11
MAGIC SWORD	Capcom	Super Famicom	Beat-them-all	70	93	75	70	91	74	68	E	9
MAGICAL CHASE	Palsoft	PC Engine	Shoot-them-up	50	89	98	80	91	85	97	D	5
MAGICAL TARURUTO	Sega	Megadrive	Plates-formes	65	81	80	78	75	53	72	D	10
MAGICIAN LORD	SNK	Neo Geo	Beat-them-all	25	98	-	95	89	94	93	H	HS
MANIAC MANSION	Lucasfilm	Nintendo	Aventure	78	72	-	70	88	90	89	D	5
MARBLE MADNESS	Sega	Game Boy	Arcade	80	93	-	79	90	85	87	C	7
MARBLE MADNESS	Tengen	Game Gear	Arcade	70	82	78	71	75	78	92	NC	12
MARBLE MADNESS	Electronic Arts	Megadrive	Arcade	55	85	70	93	57	80	82	D	10
MARBLE MADNESS	MB Games	Nintendo	Arcade	79	87	-	81	93	82	85	D	3
MARBLE MADNESS	Virgin	Sega	Arcade	64	77	-	54	35	40	60	NC	11
MARCHEN MAZE	Namcot	PC Engine	Beat-them-all	85	90	-	88	89	85	91	C	HS
MARIO LEMIEUX ICE HOCKEY	Sega	Megadrive	Hockey sur glace	94	69	-	22	68	55	71	D	6
MARVEL LAND	Namco	Megadrive	Plates-formes	82	85	-	92	91	95	84	D	1
MASTER OF WEAPON	Taito	Megadrive	Shoot-them-up	40	65	70	64	87	30	36	D	4
MAU RENJISI	Taito	Megadrive	Beat-them-all	78	64	84	63	87	56	62	D	3
MEGAMAN 2	Capcom	Nintendo	Plates-formes	93	96	-	92	96	93	95	E	HS
MERCS	Sega	Megadrive	Arcade	72	94	87	67	90	77	93	D	3
MERCS	Sega	Sega	Arcade	50	75	87	72	91	65	77	C	4
MESOPOTAMIA	Atlus	PC Engine	Shoot-them-up	70	86	91	81	93	70	86	D	4
METAL JACK	Atlus	Super Famicom	Beat-them-all	21	88	64	34	59	40	46	F	13
METAL STOKER	Face	PC Engine	Shoot-them-up	75	85	-	65	88	86	85	D	1
MICKEY MOUSE	Kemco	Game Boy	Plates-formes	65	82	85	72	80	72	86	C	13
MICKEY MOUSE	Sega	Game Gear	Plates-formes	86	91	-	90	87	88	89	C	HS
MICRO MACHINES	Codemasters	Nintendo	Conduite	90	74	-	82	95	91	93	D	12
MIDNIGHT RESISTANCE	Sega	Megadrive	Arcade	88	82	-	93	87	83	84	E	HS
MIGHT AND MAGIC	Electronic Arts	Megadrive	Aventure	73	79	-	63	80	85	80	F	1
MISSION: IMPOSSIBLE	Konami	Nintendo	Réflexion	80	54	-	71	80	85	84	D	6
MOONWALKER	Sega	Sega	Plates-formes	94	93	-	93	84	75	81	B	HS
MS PACMAN	Tengen	Sega	Arcade	75	65	75	40	60	95	90	D	13
MUSYA	Datam	Super Famicom	Plates-formes	78	17	28	23	64	23	32	E	8
MUTATION NATION	SNK	Neo Geo	Beat-them-all	80	95	95	90	70	80	84	G	9
NASCAR	Konami	Game Boy	Conduite	83	71	41	75	39	76	41	C	7
NAVY SEALS	Nintendo	Nintendo	Beat-them-all	90	80	-	85	91	65	75	C	2
NEMESIS II	Konami	Game Boy	Shoot-them-up	85	91	90	86	90	90	92	C	3
NES OPEN	Nintendo	Nintendo	Golf	86	79	54	41	80	75	76	D	12
NEUTOPIA II	Hudson	PC Engine	Aventure	73	88	92	79	93	88	91	D	3
NEW ADVENTURE ISLAND	Hudson Soft	PC Engine CD ROM	Plates-formes	55	75	80	82	85	80	83	D	12
NHLPA HOCKEY '93	Electronic Arts	Megadrive	Hockey sur glace	50	70	85	92	86	83	84	D	14
NINJA COMMANDO	Alpha	Neo Geo	Shoot-them-up	80	85	85	90	90	85	92	B	11
NINJA GAIDEN	Tecmo	Lynx	Arcade	70	87	-	80	76	75	70	C	2
NINJA GAIDEN	Sega	Sega	Arcade	90	82	75	63	70	85	87	D	12
NORTH AND SOUTH	Infogrames / Kemco	Nintendo	Simulation	86	70	75	86	61	92	81	D	5

TITRE	MARQUE	CONSOLE	TYPE	PRESENTATION %	GRAPHISME %	ANIMATION %	BANDE-SON %	JOUABILITE %	DUREE DE VIE %	INTERET %	PRIX	PARU DANS N°
OFF ROAD	Tradewest	Megadrive	Arcade	53	55	40	65	75	60	53	D	10
OLYMPIC GOLD	US Gold	Game Gear	Sport	85	86	90	84	78	85	86	C	11
OLYMPIC GOLD	US Gold	Megadrive	Sport	86	81	90	60	85	75	83	NC	10
OLYMPIC GOLD	US Gold	Sega	Sport	82	78	84	55	92	75	87	NC	10
OTHELLO	Nintendo	Game Boy	Réflexion	70	60	20	75	95	80	98	C	6
OUT RUN	Sega	Game Gear	Conduite	83	84	83	75	82	82	88	C	6
OUT RUN	Sega	Megadrive	Conduite	85	91	-	74	76	72	76	NC	1
OUT RUN EUROPA	US Gold	Sega	Conduite	5	62	-	62	57	53	56	D	5
OVER HAULED MAN 3	Masaya	PC Engine	Beat-them-all	85	80	75	60	70	65	80	D	8
PAC-MAN	Namco	Game Boy	Arcade	60	31	50	80	62	51	65	C	10
PAC-MANIA	Tengen	Megadrive	Arcade	73	75	83	63	80	60	65	D	14
PAC-MANIA	Tecmagik	Sega	Arcade	80	86	-	83	91	84	90	NC	HS
PAPERBOY	Atari	Lynx	Arcade	50	65	-	72	61	48	67	C	HS
PAPERBOY	Atari	Megadrive	Arcade	82	73	-	78	38	65	62	D	7
PAPERBOY 2	Mindscape	Nintendo	Arcade	43	45	31	79	22	8	5	D	13
PARASOL STARS	Taito	PC Engine	Plates-formes	93	96	-	92	96	93	95	D	0
PARODIUS	Konami	PC Engine	Shoot-them-up	90	92	93	92	96	89	90	D	8
PARODIUS DA	Konami	Super Famicom	Shoot-them-up	89	91	88	98	86	86	91	F	10
PC KID 2	Hudson	PC Engine	Aventure	50	78	-	82	95	87	91	D	1
PENGO	Sega	Game Gear	Arcade	70	75	62	60	75	80	75	C	5
PHALANX	Kemco	Super Famicom	Shoot-them-up	92	93	86	76	78	74	91	F	12
PHANTASY STAR 3	Sega	Megadrive	Aventure	94	90	-	70	95	90	94	F	2
PHELIOS	Namco	Megadrive	Shoot-them-up	80	75	75	87	70	65	70	C	10
PILOTWINGS	Nintendo	Super Famicom	Simulation	93	96	-	92	96	93	95	E	HS
PITFIGHTER	Domark	Megadrive	Beat-them-all	88	68	-	72	88	78	81	D	6
PITFIGHTER	Sega	Sega	Beat-them-all	62	40	42	56	65	40	44	C	14
POP'N MAGIC	Telenet	Megadrive	Plates-formes	84	90	53	78	21	86	27	E	12
POPILS	Tengen	Game Gear	Plates-formes	88	90	-	90	95	96	95	C	1
POPULOUS	Nintendo	Nintendo	Stratégie	85	84	82	88	65	98	86	E	13
POPULOUS	Tecmagik	Sega	Stratégie	93	96	-	92	96	93	95	NC	HS
POPULOUS	Imaginen	Super Famicom	Stratégie	91	94	92	85	82	98	99	D	3
POWER BLADE	Taito	Nintendo	Beat-them-all	60	53	-	55	85	87	83	D	4
POWER ELEVEN	Hudson Soft	PC Engine	Football	88	79	-	67	92	77	73	D	1
POWER GATE	Hudson Soft	PC Engine	Shoot-them-up	45	50	-	65	50	75	35	D	2
POWER LEAGUE	Hudson Soft	PC Engine	Base-ball	60	66	-	45	85	80	65	E	2
PRINCE OF PERSIA	Virgin	Game Boy	Plates-formes	69	80	96	65	92	92	97	C	7
PRINCE OF PERSIA	Sega	Game Gear	Plates-formes	55	74	90	60	80	91	90	C	14
PRINCE OF PERSIA	Sega	Megadrive	Plates-formes	81	88	94	87	91	89	94	E	13
PRINCE OF PERSIA	Riverhill	PC Engine CD-ROM	Plates-formes	73	87	97	85	93	91	94	E	5
PRINCE OF PERSIA	Domark	Sega	Plates-formes	56	93	-	71	90	92	91	NC	12
PRINCE OF PERSIA	Masaya	Super Famicom	Plates-formes	94	90	92	91	93	89	95	F	12
PRO FOOTBALL	Imagineer	Super Famicom	Football américain	58	73	91	62	66	80	68	F	7
PRO SOCCER	Anco	Super Famicom	Football	85	89	75	70	92	86	90	E	3
PROBOTECTOR	Konami	Nintendo	Shoot-them-up	62	72	-	56	79	69	73	D	HS
PSYCHIC STORM	Telenet	PC Engine CD ROM	Shoot-them-up	93	81	87	68	91	72	80	D	7
PSYCHIC WORLD	Sega	Game Gear	Arcade	85	73	-	65	74	77	84	C	HS
PSYCHO FOX	Sega	Sega	Plates-formes	75	82	-	59	92	92	90	D	2
PUTT AND PUTTER	Atari	Game Gear	Sport	65	70	65	65	83	65	72	C	5
Q-BERT	Jaleco	Game Boy	Aventure	71	45	92	36	34	41	29	C	8
QIX	Telegames	Lynx	Réflexion	72	54	61	46	76	82	75	C	10

TITRE	MARQUE	CONSOLE	TYPE	PRESENTATION %	GRAPHISME %	ANIMATION %	BANDE-SON %	JOUABILITE %	DUREE DE VIE %	INTERET %	PRIX	PARU DANS N°
QUACKSHOT	Sega	Megadrive	Plates-formes	86	96	96	89	94	87	92	D	4
R. TYPE	Irem	PC Engine	Shoot-them-up	91	73	74	97	89	84	90	E	5
R.P.M. RACING	Interplay	Super Famicom	Conduite	82	22	50	63	82	76	69	F	9
R.TYPE	Irem	Game Boy	Shoot-them-up	79	82	-	85	85	82	79	C	1
RACING SPIRIT	Irem	PC Engine	Conduite	70	67	-	80	85	80	80	D	1
RADAR MISSION	Nintendo	Game Boy	Simulation	77	90	-	81	83	72	60	C	1
RAGUY	Alpha	Neo Geo	Aventure	90	90	-	85	80	88	90	G	2
RAIDEN	Hudson	PC Engine	Arcade	25	88	89	89	92	85	91	D	5
RAIDEN DENSETSU	Toei	Super Famicom	Arcade	65	65	68	65	60	64	69	E	3
RAIDEN TRAD	Micronet	Megadrive	Arcade	65	71	-	66	43	42	67	E	1
RAINBOW ISLANDS	Ocean / Taito	Nintendo	Arcade	75	80	84	78	85	82	88	D	10
RAMPART	Tengen	Lynx	Arcade	80	70	75	72	82	64	78	C	9
RAMPART	Tengen	Sega	Arcade	40	61	-	60	88	80	85	C	6
RASTAN SAGA	Taito	Game Gear	Beat-them-all	72	84	-	76	72	81	80	C	2
RAY X AMBER 2	Data West	PC Engine	Shoot-them-up	15	89	-	91	87	72	66	D	1
RAY X AMBER 3	Datawest	PCE Super CD ROM	Shoot-them-up	30	96	90	65	85	20	70	D	13
RESCUE OF PRINCESS BLOBETTE	Nintendo	Game Boy	Plates-formes	70	60	70	70	60	90	75	C	6
RESCUE RANGERS	Capcom	Nintendo	Plates-formes	76	81	-	72	88	87	88	D	7
REVENGE OF THE GATOR PINBALL	Nintendo	Game Boy	Arcade	91	89	-	82	93	85	91	C	HS
RINGS OF POWER	Electronic Arts	Megadrive	Aventure	95	55	60	88	30	97	85	D	7
ROAD RASH	Electronic Arts	Megadrive	Conduite	91	92	-	92	93	87	91	NC	2
ROBO ARMY	SNK	Neo Geo	Beat-them-all	82	90	94	85	89	76	93	F	7
ROBO-SQUASH	Atari	Lynx	Sport	80	80	-	75	85	70	78	C	0
ROBOCOD	Electronic Arts	Megadrive	Plates-formes	89	93	-	93	90	84	88	D	5
ROBOCOP	Nintendo	Game Boy	Beat-them-all	75	62	-	71	72	65	72	C	HS
ROBOCOP 2	Ocean	Nintendo	Shoot-them-up	73	82	-	81	73	71	72	C	13
ROBOTRON 2084	Shadowsoft	Lynx	Shoot-them-up	70	31	61	80	75	50	32	C	6
ROCKETEER	IGS	Super Famicom	Arcade	76	98	96	92	50	50	40	F	9
ROLLING THUNDER 2	Namcot	Megadrive japonaise	Beat-them-all	83	83	87	81	89	91	90	E	5
RUN ARK	Taito	Megadrive	Beat-them-all	86	78	75	62	65	62	75	D	4
RUNNING BATTLE	Sega	Sega	Beat-them-all	65	53	55	63	75	70	70	C	6
RUSHING BEAT	Jaleco	Super Famicom	Beat-them-all	71	91	87	78	92	62	93	E	7
RUSHING BEAT NOUVELLE VERSION	Jaleco	Super Famicom	Beat-them-all	40	88	55	73	91	67	73	F	14
RYGAR	Atari	Lynx	Beat-them-all	64	77	-	82	88	71	75	C	HS
S.T.U.N. RUNNER	Atari	Lynx	Arcade	70	86	91	83	84	87	86	C	6
SAGAIA	Taito	Sega	Réflexion	85	90	65	90	85	80	82	C	11
SALAMANDER	Konami	PC Engine	Shoot-them-up	72	70	88	55	91	72	81	D	6
SCRAPYARD DO	Atari	Lynx	Plates-formes	85	84	87	80	90	87	89	C	3
SEGA CHESS	Sega	Sega	Réflexion	75	70	60	60	80	95	88	C	6
SENGOKU	SNK	Neo Geo	Beat-them-all	85	68	-	85	50	27	38	G	1
SHADOW DANCER	Sega	Sega	Beat-them-all	36	48	37	48	14	22	21	C	5
SHADOW OF THE BEAST	Atari	Lynx	Beat-them-all	50	95	87	87	65	70	92	D	14
SHADOW OF THE BEAST	Electronic Arts	Megadrive	Beat-them-all	90	93	92	85	67	80	75	E	5
SHADOW OF THE BEAST	Tecmagik	Sega	Beat-them-all	72	82	-	85	92	94	92	E	2
SHADOW OF THE BEAST	Victor	Super CD ROM	Beat-them-all	74	86	88	89	93	92	92	E	9
SHADOW WARRIOR	Tecmo	Megadrive	Plates-formes	92	88	-	80	90	85	90	C	1
SHADOW WARRIOR	Tecmo	Game Boy	Plates-formes	65	70	85	68	86	80	88	D	12
SHADOWGAT	Kemco	Nintendo	Aventure	81	87	-	84	96	96	94	D	1
SHANGHAI	Atari	Lynx	Réflexion	89	65	-	68	74	88	67	C	HS
SHERLOCK HOLMES	Icom	PC Engine CD-ROM	Aventure	70	96	88	97	86	92	97	NC	5

TITRE	MARQUE	CONSOLE	TYPE	PRESENTATION %	GRAPHISME %	ANIMATION %	BANDE-SON %	JOUABILITE %	DUREE DE VIE %	INTERET %	PRIX	PARU DANS N°
SHINING IN THE DARKNESS	Sega	Megadrive	Aventure	91	90	23	35	77	86	68	D	3
SID OF VALIS	Telenet	Megadrive	Beat-them-all	83	83	86	73	62	70	76	D	6
SIDE POCKET	Sata East	Megadrive	Billard	78	90	89	89	92	82	90	E	14
SILENT SERVICE	Konami	Nintendo	Simulation	81	78	-	80	85	90	86	D	HS
SIM CITY	Nintendo	Super Famicom	Simulation	92	94	-	81	92	99	96	E	2
SIMPSONS	Acclaim	Game Boy	Aventure	84	84	-	88	75	70	76	C	4
SIMPSONS	Flying Edge	Megadrive	Aventure	55	77	70	67	82	75	76	D	12
SIMPSONS	Acclaim	Nintendo	Arcade	75	65	76	60	80	76	70	D	4
SIMPSONS	Flying Edge	Sega	Arcade	65	65	62	65	50	53	68	D	14
SKWEEK	Loriciel / Infogrames	PC Engine	Réflexion	80	93	-	90	95	95	92	D	1
SKY MISSION	Namco	Super Famicom	Simulation	13	88	95	40	97	83	93	F	13
SLIDER	Infogrames	Game Gear	Aventure	85	91	92	85	95	98	96	C	9
SLIME WORLD	Atari	Lynx	Beat-them-all	68	87	-	79	85	74	81	C	HS
SLIME WORLD	Telenet / Microworld	Megadrive	Beat-them-all	50	34	78	68	63	88	48	D	8
SMASH TV	Acclaim	Nintendo	Arcade	87	79	-	90	91	85	90	D	6
SMASH TV	Acclaim	Super Famicom	Shoot-them-up	37	38	92	30	94	62	74	E	8
SNAKE'S REVENGE	Konami	Nintendo	Beat-them-all	53	22	-	12	21	30	33	D	8
SNEAKY SNAKES	Tradewest	Game Boy	Plates-formes	65	71	87	84	60	54	64	C	10
SNOW BROS	Nintendo	Game Boy	Plates-formes	80	80	-	77	83	79	79	C	2
SOCCER BRAWL	SNK	Neo Geo	Sport	51	78	93	65	89	74	85	F	7
SOL FEACE	Wolfteam	Megadrive	Shoot-them-up	77	92	73	77	75	86	86	E	6
SOLAR JETMAN	Tradewest	Nintendo	Shoot-them-up	95	95	-	91	94	92	94	D	HS
SOLDIER BLADE	Hudson Soft	PC Engine	Shoot-them-up	60	80	88	80	85	75	85	D	12
SONIC II	Sega	Megadrive	Plates-formes	44	91	88	78	92	87	92	NC	13
SPACE GUN	Taito	Sega	Shoot-them-up	70	55	65	40	70	45	40	C	13
SPACE INVADERS 91	Taito	Megadrive	Arcade	30	40	-	85	40	50	30	D	4
SPEEDBALL II	Arena	Megadrive japonaise	Sport	82	85	91	88	89	92	91	D	5
SPEEDBALL II	Image Works	Sega	Sport	88	90	-	79	87	86	86	D	9
SPIDERMAN 2	Imagesoft	Game Boy	Plates-formes	95	96	98	90	96	98	98	C	14
SPIDERMAN VS THE KINGPIN	Sega	Game Gear	Beat-them-all	70	75	80	65	75	50	65	C	14
SPINDIZZY WORLDS	Ascii	Super Famicom	Réflexion	82	87	86	72	92	86	90	F	14
SPLASH LAKE	NEC	PC Engine	Réflexion	75	84	-	82	74	86	92	D	2
SPLATTER HOUSE II	Namco	Megadrive	Beat-them-all	65	66	77	72	45	76	64	D	11
SPRIGGAN	Naxat	PC Engine	Shoot-them-up	89	78	-	74	75	57	83	D	1
SPRIGGAN MARK II	Naxat	PC Engine CD ROM	Shoot-them-up	95	77	86	92	77	86	86	D	7
STAR PARODIA	Hudson	Super CD ROM	Shoot-them-up	89	86	82	73	96	47	80	D	9
STAR WARS	Lucasfilm	Nintendo	Plates-formes	94	95	-	88	96	94	95	D	6
STEEL EMPIRE	Hot B	Megadrive	Shoot-them-up	67	86	90	89	92	79	82	D	7
STREET FIGHTER II	Capcom	Super Famicom	Beat-them-all	35	89	92	79	96	85	96	F	10
STREET SMART	Treco	Megadrive	Beat-them-all	62	65	-	62	45	9	44	D	1
STREETS OF RAGE	Sega	Megadrive	Beat-them-all	65	74	-	81	95	69	91	D	1
STRIDER	Sega	Sega	Arcade	70	77	-	33	72	61	67	E	HS
STRIKE GUNNER S.T.G	Athena	Super Famicom	Shoot-them-up	63	82	90	48	81	87	82	E	8
SUPER ADVENTURE ISLAND	Hudson	Super Famicom	Plates-formes	76	91	89	78	88	84	83	E	5
SUPER ALESTE	Toho	Super Famicom	Shoot-them-up	56	85	91	65	93	86	89	E	8
SUPER CASTLEVANIA IV	Konami	Nintendo	Aventure	94	96	65	92	88	75	95	E	12
SUPER CUP SOCCER	Jaleco	Super Famicom	Sport	48	68	89	70	70	92	63	E	9
SUPER DUNKSHOT	Hal	Super Famicom	Simulation	55	91	96	68	90	71	91	F	10
SUPER E.D.F.	Jaleco	Super Famicom	Shoot-them-up	72	93	73	76	70	72	91	E	3
SUPER F1 CIRCUS	Nichibutsu	Super Famicom	Conduite	75	73	61	72	68	81	75	E	13

TITRE	MARQUE	CONSOLE	TYPE	PRESENTATION %	GRAPHISME %	ANIMATION %	BANDE-SON %	JOUABILITE %	DUREE DE VIE %	INTERET %	PRIX	PARU DANS N°
SUPER FANTASY ZONE	Sunsoft	Megadrive	Arcade	50	94	92	91	91	71	91	D	6
SUPER FIRE PRO-WRESTLING	Human	Super Famicom	Sport de combat	62	30	21	25	48	26	21	E	6
SUPER GHOULS'N GHOSTS	Capcom	Super Famicom	Beat-them-all	87	95	88	86	93	88	96	E	3
SUPER GOLF	Sigma Enterprises	Game Gear	Golf	75	68	-	88	82	72	70	C	HS
SUPER HURRICAN	NEC	PC Engine	Shoot-them-up	83	73	78	89	83	86	82	D	3
SUPER HYDLIDE	Sega	Megadrive	Aventure	50	30	45	80	65	65	65	D	9
SUPER KICK OFF	US Gold	Sega	Sport	87	79	-	10	88	92	91	C	4
SUPER LONG NOSED GOBLINS	Taito	PC Engine	Shoot-them-up	72	86	-	94	86	89	87	D	2
SUPER MARIO BROS. 3	Nintendo	Nintendo	Plates-formes	92	95	-	95	98	96	98	C	3
SUPER MARIO IV	Nintendo	Super Famicom	Plates-formes	93	91	-	93	98	97	98	NC	7
SUPER MARIO KART	Nintendo	Super Famicom	Conduite	79	90	95	91	97	94	95	D	14
SUPER MARIOLAND	Nintendo	Game Boy	Plates-formes	95	88	-	97	96	99	98	B	HS
SUPER MARIOLAND 2	Nintendo	Game Boy	Plates-formes	35	78	86	74	95	96	92	C	14
SUPER MONACO GP II	Sega	Game Gear	Conduite	70	75	60	60	50	65	65	C	14
SUPER MONACO GP II	Sega	Megadrive	Conduite	90	89	80	78	82	88	82	D	12
SUPER MONACO GP II	Sega	Sega	Conduite	87	55	-	34	46	32	41	D	11
SUPER OFF ROAD	Nintendo	Nintendo	Conduite	90	83	-	85	85	84	84	D	HS
SUPER OFF ROAD	Tradewest	Super Nintendo US	Conduite	74	83	82	85	92	85	93	F	8
SUPER PANG	Capcom	Super Famicom	Arcade	70	92	88	82	92	86	91	F	14
SUPER PROBOTECTOR ALIEN REBELS	Konami	Nintendo	Plates-formes	62	78	86	78	91	90	88	E	14
SUPER R.C. PRO-AM	Nintendo	Game Boy	Conduite	85	65	90	80	80	90	92	C	6
SUPER R.TYPE	Irem	Super Famicom	Shoot-them-up	78	98	-	91	46	65	68	E	1
SUPER RAIDEN	Hudson	PC Engine CD ROM	Shoot-them-up	25	89	90	80	94	78	92	E	8
SUPER SKWEEK	Loriciel	Lynx	Arcade	98	95	95	90	70	95	97	C	8
SUPER SPACE INVADERS	Sega	Game Gear	Shoot-them-up	75	72	75	82	80	77	78	C	14
SUPER TENNIS	Tonkin House	Super Famicom	Tennis	81	78	-	70	93	89	88	NC	2
SUPER VALIS	Laser Soft / Telenet	Super Famicom	Beat-them-all	67	86	70	56	87	69	72	E	7
SUPER WRESTLE MANIA	LJN	Nintendo	Sport	85	70	80	70	85	80	80	E	13
SUPREME COURT BASKETBALL	Sega	Megadrive	Sport	89	80	-	94	70	78	78	NC	11
SYVALION	Toshiba / EMI	Super Famicom	Shoot-them-up	45	35	45	68	13	25	22	F	13
TALMIT'S ADVENTURE	Namco	Megadrive	Plates-formes	65	65	70	65	85	50	65	NC	14
TATSUJIN	Taito	PC Engine CD ROM	Shoot-them-up	39	70	89	60	80	89	68	D	14
TAZ MANIA	Sega	Megadrive	Plates-formes	89	96	-	82	88	65	75	D	11
TECMO BOWL	Sega	Game Boy	Sport	93	91	92	72	89	93	89	C	4
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES	Konami	Nintendo	Arcade	75	67	-	70	62	48	60	D	8
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	Nintendo	Game Boy	Plates-formes	86	88	-	90	83	80	88	C	HS
TERMINATOR	Virgin	Megadrive	Plates-formes	94	95	-	82	82	60	81	NC	11
TERMINATOR	Virgin	Sega	Plates-formes	80	81	-	70	86	70	82	D	11
TERMINATOR II JUDGMENT DAY	Acclaim	Game Boy	Plates-formes	81	85	-	79	90	81	87	C	7
TERMINATOR II JUDGMENT DAY	Acclaim	Nintendo	Plates-formes	90	85	-	81	75	69	70	C	7
TERRAFORMING	Right Stuff	Super CD ROM	Shoot-them-up	45	80	85	90	75	60	80	F	10
TEST DRIVE II THE DUEL	Ballistic	Megadrive	Conduite	84	31	45	53	73	52	50	D	9
THRASH RALLY	Alpha	Neo Geo	Conduite	70	80	92	78	93	85	89	H	6
THUNDER FORCE 3	Tecno	Megadrive	Shoot-them-up	85	90	-	85	87	85	90	D	HS
THUNDER FORCE 4	Technosoft	Megadrive	Shoot-them-up	87	93	-	86	90	82	87	F	13
THUNDER FOX	Taito	Megadrive	Beat-them-all	80	87	-	83	92	91	86	D	1
THUNDER SPIRIT	EMI	Super Famicom	Shoot-them-up	70	65	82	89	91	79	87	E	4
THUNDER STORM FX	Telenet	Megadrive	Shoot-them-up	91	35	92	69	42	47	66	F	12
TIME CRUISE II	Face	PC Engine	Arcade	95	79	70	72	95	87	91	E	5
TINY TOON ADVENTURES	Konami	Nintendo	Plates-formes	80	85	-	83	89	84	86	D	12

TITRE	MARQUE	CONSOLE	TYPE	PRESENTATION %	GRAPHISME %	ANIMATION %	BANDE-SON %	JOUABILITE %	DUREE DE VIE %	INTERET %	PRIX	PARU DANS N°
TMNT TURTLES IN TIMES	Konami	Super Famicom	Beat-them-all	44	82	81	50	93	83	88	F	10
TOILET KIDS	Media Rings Corp	PC Engine	Shoot-them-up	50	45	40	35	75	10	10	C	8
TOKI	Atari	Lynx	Plates-formes	85	90	85	90	82	92	95	C	7
TOKI	Sega	Megadrive	Plates-formes	75	60	78	71	85	71	77	D	6
TOM & JERRY	Sega	Sega	Plates-formes	50	98	95	90	68	63	85	D	13
TOP GUN THE SECOND MISSION	Konami	Nintendo	Shoot-them-up	58	59	-	48	59	63	59	C	4
TOP RACER	Kemco	Super Famicom	Conduite	50	60	85	75	90	80	82	E	9
TOTALLY RAD	Jaleco	Nintendo	Beat-them-all	70	71	72	68	74	72	73	D	9
TRACK MEET	Interplay	Game Boy	Sport	71	72	85	72	78	80	79	C	13
TRAX	Hal Laboratory	Game Boy	Shoot-them-up	75	75	78	62	92	95	84	C	11
TRICKY	IGS	PC Engine	Réflexion	60	50	-	70	80	76	70	D	1
TRIVIAL PURSUIT	Sega	Sega	Réflexion	52	50	21	25	79	36	41	C	14
TROG	Acclaim	Nintendo	Arcade	70	75	-	69	77	65	70	D	6
TURBO OUT RUN	Sega	Megadrive	Conduite	50	76	88	90	76	82	72	D	6
TURBO SUB	Atari	Lynx	Shoot-them-up	30	75	80	50	76	67	71	C	4
TURTLES II BACK FROM THE SEWERS	Konami	Game Boy	Beat-them-all	72	88	78	72	78	60	70	C	12
TWIN BEES	Konami	PC Engine	Shoot-them-up	55	96	96	70	91	73	95	D	7
TWISTED FLIPPER	Electronic Arts	Megadrive	Arcade	75	72	-	85	86	70	74	E	13
ULTIMATE CHESS CHALLENGE	Telegames	Lynx	Réflexion	66	34	50	52	43	46	41	C	10
UNDEADLINE	Palsoft	Megadrive	Shoot-them-up	63	95	95	73	92	75	90	E	5
USA BASKETBALL	Electronic Arts	Megadrive	Basket	84	89	90	80	89	90	92	D	14
VALIS	Telenet	Super CD ROM	Beat-them-all	60	72	84	75	60	82	81	E	9
VALIS 4	Laser Soft	PC Engine CD ROM	Beat-them-all	96	88	-	84	94	85	87	D	2
VALIS SD	Laser Soft Titelenet	Megadrive	Beat-them-all	45	60	42	60	41	30	36	D	8
VALKEN	NCS	Super Famicom	Shoot-them-up	91	90	92	78	93	78	92	F	14
VAPOR TRAIL	Data East	Megadrive	Shoot-them-up	74	92	-	84	86	85	92	D	2
VERYTEX	Asmik	Megadrive	Shoot-them-up	60	77	-	83	87	84	84	D	HS
VICKING CHILD	Atari	Lynx	Plates-formes	50	55	68	40	42	51	45	C	5
WAGA LAND	Namco	Game Gear	Plates-formes	71	68	-	77	92	79	78	C	2
WANI WANI WORLD	Kaneko	Megadrive	Plates-formes	70	86	82	72	85	67	76	D	7
WARBIRDS	Atari	Lynx	Simulation	65	85	-	89	92	89	90	C	1
WARRIOR OF ROME II	Micronet	Megadrive	Simulation	55	65	50	95	70	60	67	D	12
WARRIORS OF THE ETERNAL SUN	Sega	Megadrive	Arcade	85	80	76	64	90	65	84	D	14
WARSONG	Treco	Megadrive	Aventure	60	72	65	75	88	94	88	D	8
WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO	Broderbund	Megadrive	Aventure	80	70	35	60	80	70	70	D	10
WIMBLEDON	Sega	Game Gear	Tennis	80	96	88	21	90	95	91	C	14
WIMBLEDON	Sega	Sega	Tennis	50	65	92	71	92	86	86	D	6
WINTER CHALLENGE THE GAMES	Ballistic	Megadrive	Sports d'hiver	85	75	-	65	87	85	85	E	7
WONDERBOY	Sega	Game Gear	Arcade	86	92	-	88	89	89	90	C	HS
WONDERBOY III	Sega	Game Gear	Arcade	75	60	70	65	85	75	85	D	9
WONDERBOY V	Sega	Megadrive	Arcade	81	93	88	76	68	89	92	D	3
WOODY POP	Sega	Game Gear	Arcade	75	75	78	70	80	80	75	C	5
WORLD CHAMPION	Sofel	Super Famicom	Boxe	68	91	78	20	38	68	34	E	9
WORLD HEROES	Alpha	Neo Geo	Beat-them-all	70	85	92	90	90	92	93	F	14
WORLD JOCKEY	Namcot	PC Engine	Course de chevaux	65	70	88	72	90	80	84	D	3
WRESTLING II	Human	PC Engine	Sport de combat	82	28	32	45	52	39	31	D	3
WWF SUPERSTARS	LJN	Game Boy	Catch	43	72	76	79	51	34	42	C	11
XARDION	Asmik	Super Famicom	Beat-them-all	67	66	55	64	34	46	43	E	7
XENOPHOBE	Atari	Lynx	Arcade	88	75	-	78	85	80	81	C	HS
XYBOTS	Tengen	Lynx	Aventure	85	80	80	75	90	92	95	C	7

614 LOGICIELS
TESTES PAR LA REDACTION DE TILT

PC, Amiga, Atari ST ou Macintosh, voici le compte rendu de tous les hits, Rolling Soft ou SOS Aventure, parus dans Tilt au cours de l'année 1992!

Dans cet incroyable banc d'essai de 614 logiciels, vous trouverez bien sûr tous les logiciels testés plus avant dans ce Guide, qu'il s'agisse des Tilt d'or (page 20) ou des titres comparés dans les challenges (page 32). Quoi de plus pratique alors qu'un tableau pour analyser, juger et tester d'un seul coup d'œil ! Nous avons également inclus ici tous les programmes plus "moyens" qui ne dépassent pas 14 sur 20 pour la note d'intérêt, ainsi que quelques jeux plus anciens soit parce qu'ils sont encore d'actualité, soit pour vous permettre de comparer plusieurs versions d'un même programme. Toutes les notes de ces tableaux ont été réactualisées pour encore plus de rigueur. De plus, nous avons fait la distinction entre musique et bruitages lorsque cela était significatif pour l'intérêt global du jeu... Et pour absolument tout savoir des logiciels qui vous passionnent le plus, reportez-vous évidemment au numéro de Tilt indiqué dans la dernière colonne, pour le test complet !

LOGICIEL	EDITEUR	ORDINATEUR	TYPE	INTERET /20	GRAPHISME /20	ANIMATION /20	MUSIQUE /20	BRUITAGES /20	PRIX	PARU DANS N°
1000 MIGLIA	Simulmondo	Amiga	Course de voitures	10	15	7	15	10	C	100 RS
1000 MIGLIA	Simulmondo	PC	Course de voitures	9	16	8	12	8	C	102 RS
4D SPORTS BOXING	Mindscape	Amiga	Boxe	14	9	12	-	9	C	98 RS
4D SPORTS DRIVING	Mindscape	Amiga	Course de voitures	12	11	10	5	12	C	102 RS
A-TRAIN	Maxis	PC	Simulation éco-stratégique	16	17	14	13	10	D	104 HIT
ACES OF THE PACIFIC	Dynamix	PC	Combat aérien	17	18	17	14	18	E	105 HIT
ADDAM'S FAMILY	Ocean	Amiga	Plates-formes	17	18	16	19	18	C	103 HIT
ADVANCED DESTROYER SIMULATOR	Futura	Amiga	Combat naval	17	15	15	-	12	C	88 HIT
ADVANCED DESTROYER SIMULATOR	Futura	Atari ST	Combat naval	17	15	15	-	9	C	88 HIT
ADVANCED DIGIPLAYER	Covox	PC	Digitalisation sonore	14	-	-	-	-	G	107 CREA
ADVANTAGE TENNIS	Infogrames	Amiga	Tennis	15	13	15	12	12	C	102 RS
ADVANTAGE TENNIS	Infogrames	Atari ST	Tennis	17	18	19	-	16	C	99 HIT
ADVANTAGE TENNIS	Infogrames	PC	Tennis	15	9	15	-	12	C	NP

LOGICIEL	EDITEUR	ORDINATEUR	TYPE	INTERET /20	GRAPHISME /20	ANIMATION /20	MUSIQUE /20	BRUITAGES /20	PRIX	PARU DANS N°
AERO BLASTER	Hudson	PC Engine	Shoot-them-up	18	15	18	-	12	D	86 HIT
AGE	Tomahawk	Amiga	Aventure/action	16	15	14	10	13	C	102 RS
AGE	Tomahawk	PC	Aventure/action	18	18	18	-	12	C	96 SOS
AIGLE D'OR 2	Loriciel	Atari ST	Aventure/action	13	12	15	-	12	B	98 HIT
AIGLE D'OR 2	Loriciel	PC	Aventure/action	10	14	16	15	10	C	99 RS
AIR BUCKS	Impressions	PC	Tennis	11	12	14	10	5	C	105 RS
ALCATRAZ	Infograme	Amiga	Action	6	7	6	10	3	C	102 RS
ALCATRAZ	Infogrames	Atari ST	Action	8	11	12	-	10	C	103 RS
ALDYNES	Hudson	Supergrafx	Shoot-them-up	18	15	18	-	12	D	90 HIT
ALIEN BREED	Team 17	Amiga	Action/stratégie	15	16	18	-	16	C	98 HIT
ALIEN STORM	US Gold	Amiga	Beat-them-all	16	15	12	-	12	C	98 RS
ALIEN WORLD	Hi-Tech	Atari ST	Shoot-them-up	7	6	11	-	8	C	105 RS
ALONE IN THE DARK	Infogrames	PC	Aventure 3D	19	18	19	16	19	D	107 SOS
AMAX II	Realsoft	Amiga	Emulateur Macintosh	15	-	-	-	-	J	102 CREA
AMAZING SPIDERMAN	Empire	Amiga	Action/réflexion	15	9	12	-	9	C	87 HIT
AMAZING SPIDERMAN	Nintendo	Game Boy	Action/réflexion	14	15	15	-	12	B	90 RS
AMAZING SPIDERMAN	Empire	PC	Action/réflexion	15	13	14	13	11	C	102 RS
AMBERSTAR	Thalion	Amiga	Jeu de rôle	17	15	13	17	16	D	108 SOS
AMI-BACK	Moonlighter	Amiga	Sauvegarde du disque dur	15	-	-	-	-	F	105 CREA
AMNIOS	Psygnosis	Amiga	Shoot-them-up	15	15	13	5	12	C	99 RS
ANOTHER WORLD	Delphine	Amiga	Aventure/action	18	12	15	-	12	C	96 SOS
ANOTHER WORLD	Delphine	PC	Aventure/action	18	15	19	15	16	C	100 RS
ANTIVIRUS 3	Arobace	Atari ST	Anti virus	13	-	-	-	-	D	106 CREA
APIDYA	Kaiko	Amiga	Shoot-them-up	16	16	15	16	18	C	102 HIT
AQUAVENTURA	Psygnosis	Amiga	Action/stratégie	15	17	16	17	17	C	104 HIT
ARMOUR-GEDDON	Psygnosis	Amiga	Stratégie/action	18	15	18	-	9	C	92 HIT
ARMOUR-GEDDON	Psygnosis	Atari ST	Stratégie/action	17	15	15	-	6	C	93 RSCREA
ASHES OF EMPIRE	Mirage	Amiga	Stratégie/action	16	16	11	12	10	D	107 HIT
ATOMIC ROBO-KID	Treco	Megadrive	Arcade	17	15	15	-	15	D	88 RS
AUDIO SCULPTURE	Expose Software	Atari ST	Création musicale	18	-	-	-	-	E	98 CREA
AUGUSTA GOLF	T&E Soft	Super Famicom	Golf	17	12	12	-	15	F	92 HIT
AVENTURES DE MOKTAR (LES)	Titus	Amiga	Plates-formes	18	16	14	15	15	C	96 HIT
AVENTURES DE MOKTAR (LES)	Titus	PC	Plates-formes	17	17	13	15	15	C	101 RS
AVIDEO 12	Archos	Amiga 500 et 500+	Carte vidéo	15	-	-	-	-	J	102 CREA
B-17	Microprose	PC	Combat aérien	17	17	15	13	14	C	105 HIT
BABY JO	Loriciel	Amiga	Plates-formes	12	9	9	-	15	C	95 RS
BABY JO	Loriciel	Atari ST	Plates-formes	12	9	9	-	12	C	98 RS
BABY JO	Loriciel	PC	Plates-formes	14	15	15	-	-	C	100 RS
BANDE A PICSOU: LA RUEE VERS L'OR	Disney	Amiga	Multi genres	15	16	15	-	14	C	100 HIT
BARBARIAN II	Psygnosis	Amiga	Aventure/action	13	11	14	-	12	C	99 RS
BARBARIAN II	Psygnosis	Atari ST	Aventure/action	10	10	11	-	10	C	99 RS
BARD'S TALE CONSTRUCTION SET	Electronic Arts	PC	Jeu de rôle	13	16	-	-	14	C	100 SOS
BARD'S TALE III	Electronic Arts	Amiga	Jeu de rôle	17	15	12	-	-	C	90 SOS
BARD'S TALE III	Electronic Arts	PC	Jeu de rôle	17	12	15	-	9	D	86 SOS
BARGON ATTACK	Coktel Vision	Amiga	Aventure	13	15	13	-	12	C	104 RS
BARGON ATTACK	Coktel Vision	PC	Aventure	16	17	14	16	16	D	104 SOS
BASIC 1000D	Mori	Atari ST	Basic	17	-	-	-	-	F	101 CREA
BAT 2	Ubi Soft	Amiga	Aventure	15	15	16	14	16	C	105 SOS
BAT 2	Ubi Soft	Atari ST	Aventure	15	15	12	15	15	C	98 SOS
BAT 2	Ubi Soft	PC	Aventure	16	16	16	17	18	D	107 SOS

LOGICIEL	EDITEUR	ORDINATEUR	TYPE	INTERET /20	GRAPHISME /20	ANIMATION /20	MUSIQUE /20	BRUITAGES /20	PRIX	PARU DANS N°
BATTLE ISLE	Blue Byte	Amiga	Wargame	18	12	9	-	12	C	94 SOS
BATTLE ISLE	Blue Byte	PC	Wargame	18	15	13	17	14	C	101 HIT
BATTLE ISLE DATA DISK	Blue Byte	Amiga	Wargame	12	16	13	-	14	C	104 RS
BATTLE ISLE DATA DISK	Blue Byte	PC	Wargame	13	15	13	-	14	C	104 RS
BATTLE SQUADRON	Electronic Arts	Megadrive	Shoot-them-up	18	15	15	-	15	D	88 RS
BATTLESTORM	Titus	Amiga	Shoot-them-up	18	18	18	-	12	C	89 HIT
BEAST BUSTERS	Activision	Amiga	Tir sur cibles	11	12	12	-	9	C	93 RS
BEAST BUSTERS	Activision	Atari ST	Tir sur cibles	11	12	9	-	9	C	98 RS
BETRAYAL	Rainbird	Amiga	Action/aventure	17	15	12	-	12	C	90 SOS
BETRAYAL	Rainbird	Atari ST	Action/aventure	17	15	12	-	9	C	90 SOS
BIG BOSS	RNS	Atari ST	Séquenceur MIDI	16	-	-	-	-	H	103 CREA
BIG RUN	Storm	Amiga	Course de voitures	15	13	17	15	16	C	100 HIT
BIG RUN	Jaleco	Super Famicom	Course de voitures	13	9	9	-	15	E	91 RS
BILLARD AMERICAIN	Virgin Games	PC	Billard	17	15	19	5	12	C	108 HIT
BIRDS OF PREY	Electronic Arts	Amiga	Combat aérien	17	13	12	-	18	C	99 HIT
BIRDS OF PREY	Electronic Arts	PC	Combat aérien	16	14	15	-	17	C	107 RS
BLACK CRYPT	Electronic Arts	Amiga	Jeu de rôle	19	17	14	15	17	C	100 SOS
BONANZA BROS	US Gold	Amiga	Action	8	8	12	12	8	C	101 RS
BOSTON BOMB CLUB	Silmarils	Amiga	Action/réflexion	14	14	12	-	11	C	98 RS
BOSTON BOMB CLUB	Silmarils	PC	Action/réflexion	14	12	6	-	3	C	95 RS
BUCK ROGERS	SSI	Amiga 1 MO	Jeu de rôle	17	12	9	-	9	C	87 SOS
BUG BOMBER	Kingsoft	Amiga	Action/stratégie	13	10	11	-	8	C	102 RS
BUMPY'S ARCADE FANTASY	Loriciel	PC	Réflexion	13	12	14	-	13	C	106 RS
CADAVER	Mindscape	PC	Aventure/action	13	16	9	15	12	C	102 RS
CAPTAIN PLANET	Mindscape	Amiga	Plates-formes	17	15	15	-	12	C	94 HIT
CAR AND DRIVER	Electronic Arts	PC	Couse de voituress	14	16	15	8	10	D	108 HIT
CAR-VUP	Core	Atari ST	Plates-formes	18	15	15	-	12	C	89 RS
CARDIAXX	Electronic Zoo	Amiga	Shoot-them-up	15	16	17	-	10	C	99 HIT
CARL LEWIS CHALLENGE	Psygnosis	Amiga	Sports olympiques	5	8	7	-	12	C	107 RS
CARRIER STRIKE	SSI	PC	Action/stratégie	14	5	4	7	7	D	105 HIT
CARRIERS AT WAR	Electronic Arts	PC	Wargame	14	14	11	-	12	C	107 RS
CASTLE OF DR. BRAIN	Sierra	Amiga	Réflexion	14	11	10	-	14	C	103 RS
CASTLE OF DR. BRAIN	Sierra	PC	Réflexion	14	17	10	12	15	D	98 HIT
CASTLES	Interplay	Amiga	Stratégie/aventure	14	13	14	14	14	C	102 HIT
CASTLES	Interplay	PC	Stratégie/aventure	15	13	11	14	13	C	NP
CATCH'EM	Prestige	Amiga	Plates-formes	12	8	11	-	13	C	106 RS
CHALLENGE FOOT	Generation 5	Atari ST	Football	15	13	13	14	13	C	102 RS
CHAMPION DRIVER	Ideasoft	Amiga	Course de voitures	14	12	12	-	9	C	98 RS
CHAOS STRIKES BACK	FTL	Amiga 1 MO	Jeu de rôle	19	18	15	-	18	C	89 SOS
CHESSMASTER 3000	Mindscape	PC	Echecs	18	16	-	-	11	D	100 HIT
CHESSMASTER 3000	Mindscape	PC CD-ROM	Echecs	18	16	12	-	15	E	105 RS
CHEVALIER DU LABYRINTHE	Mindscape	Amiga	Jeu de rôle	16	15	14	14	14	C	102 SOS
CISCO HEAT	Mirrorsoft	Amiga	Course de voitures	13	13	13	13	12	C	101 RS
CIVILIZATION	Microprose	PC	Simulation	19	9	3	-	0	D	98 SOS
COLONEL'S BEQUEST	Sierra On Line	Atari ST	Aventure animée	18	12	9	-	12	C	93 GUI
COLUMNS	Sega	Sega Master System	Action/réflexion	17	12	12	-	15	C	87 RS
COMANCHE	Novalogic	PC	Combat en hélicoptère	19	18	19	13	15	D	108 HIT
CONQUESTS OF THE LONGBOW	Sierra	PC	Aventure	17	18	14	15	15	D	98 SOS
COOL CROC TWINS	Empire	Amiga	Plates-formes	5	10	8	15	13	C	105 RS
COUNTDOWN	Access	PC	Aventure animée	17	18	15	-	15	D	89 SOS

LOGICIEL	EDITEUR	ORDINATEUR	TYPE	INTERET /20	GRAPHISME /20	ANIMATION /20	MUSIQUE /20	BRUITAGES /20	PRIX	PARU DANS N°
COVER GIRL POKER	Emotionnal Pictures	Amiga	Strip-poker	4	13	13	15	-	C	102 RS
CRAZY CARS 3	Titus	Amiga	Course de voitures	18	18	17	15	18	C	105 HIT
CRAZY CARS 3	Titus	Atari ST	Course de voitures	16	16	17	-	15	C	107 RS
CREEPY CASTLE	Reactor	Macintosh	Beat-them-all	15	15	15	16	16	C	107 HIT
CRISIS IN THE KREMLIN	Microprose	Amiga	Simulation géopolitique	14	16	14	13	8	C	105 RS
CRISIS IN THE KREMLIN	Microprose	PC	Simulation géopolitique	17	11	10	13	8	C	NP
CROISIERE POUR UN CADAVRE	Delphine	Amiga	Aventure animée	18	15	12	-	9	C	93 SOS
CROISIERE POUR UN CADAVRE	Delphine	Atari ST	Aventure animée	18	15	12	-	9	C	NP SOS
CURSE OF ENCHANTIA	Core Design	Amiga	Aventure	13	13	12	-	8	C	107 RS
CYBER COP	Energize	Amiga	Beat-them-all	7	10	9	12	9	C	102 RS
CYBERCOP	Energize	Atari ST	Action	4	10	4	8	3	C	105 RS
D-DAY	Loriciel	PC	Wargame/action	16	12	13	12	2	D	108 HIT
D-GENERATION	Mindscape	Amiga	Aventure/action	17	15	13	-	13	C	106 RS
D-GENERATION	Mindscape	Atari ST	Aventure/action	17	15	14	13	15	C	105 HIT
D-GENERATION	Mindscape	PC	Aventure/action	17	14	12	10	14	D	102 HIT
DALI 4	ALM	Atari ST 1 Mo	Création graphique	17	-	0	-	-	F	NP
DARK QUEEN OF KRYNN	SSI	PC	Jeu de rôle	16	16	12	12	12	C	105 SOS
DARK SEED	Cyberdreams	PC	Aventure	17	18	13	16	14	D	102 SOS
DARKLANDS	Microprose	PC	Jeu de rôle	18	15	14	16	13	D	105 SOS
DARKSPYRE	Software Sorcery	Amiga	Jeu de rôle/action	10	12	13	12	8	C	102 RS
DAYLIGHT ROBBERY	Electronic Zoo	Amiga	Action/réflexion	13	12	14	12	11	C	101 RS
DCTV	Digital Creation	Amiga 1 Mo	Extension graphique	18	-	-	-	-	K	100 CREA
DEATHBRINGER	Empire	PC	Aventure/action	8	9	12	-	9	D	98 RS
DELIVRANCE	21st Century	Amiga	Beat-them-all	14	16	15	12	13	C	103 HIT
DELIVRANCE	21st Century	Atari ST	Beat-them-all	14	16	15	12	12	C	103 HIT
DEUTEROS	Activision	Amiga	Stratégie	18	12	9	-	12	C	93 HIT
DEVIL HUNTER	NCS	Megadrive	Plates-formes	17	15	15	-	12	D	91 HIT
DEVIOUS DESIGNS	Image Works	Amiga	Réflexion	13	16	17	15	12	C	99 RS
DHADOW DANCER	Sega	Megadrive	Action	18	18	18	-	15	D	87 HIT
DIAMOND BACK 2.42	Arobace	Atari ST	Gestion du disque dur	14	-	-	-	-	D	107 CREA
DICK TRACY	Titus	Amiga	Arcade/tir sur cibles	11	9	9	-	9	C	90 RS
DICK TRACY	Sega	Megadrive	Arcade/tir sur cibles	15	12	12	-	12	B	91 RS
DICK TRACY	Disney	PC	Arcade/tir sur cibles	12	12	13	-	12	C	106 RS
DIGITAL SOUND STUDIO	GVP	Amiga	Digitalisation sonore	16	-	-	-		G	101 CREA
DISC	Loriciel	Amiga	Arcade	18	15	18	-	15	B	91 GUI
DISC	Loriciel	Atari ST	Arcade	17	12	18	-	12	B	88 HIT
DISCOVERY IN THE STEPS OF COLUMBUS	Impressions	Amiga	Simulation historique	14	13	8	-	14	C	104 RS
DITRIS	Magic Soft	Amiga	Action/stratégie	18	12	12	-	12	C	90 RS
DIZZY'S EXCELLENT ADVENTURES	Codemasters	Atari ST	Cinq jeux différents	7	12	6	2	3	C	105 RS
DOJO DAN	Europress	Amiga	Beat-them-all	12	11	12	-	13	C	106 RS
DOMINIUM	Microids	PC	Wargame spatial	17	11	10	15	12	C	106 HIT
DOODLEBUG	Core Design	Amiga	Plates-formes	15	16	13	15	13	C	107 HIT
DOREMI	Digigram	Atari ST 1 Mo	Educatif musical	15	-	-	-	-	-	106 CREA
DOUBLE DRAGON 3	Storm	Amiga	Beat-them-all	13	9	15	-	0	C	96 HIT
DOUBLE DRAGON 3	Storm	Atari ST	Beat-them-all	6	8	5	12	9	C	100 RS
DOUBLE DRAGON 3	Storm	PC	Beat-them-all	15	14	14	-	17	C	107 RS
DR. MARIO	Nintendo	Game Boy	Action/réflexion	18	12	12	-	12	C	93 RS
DRAGON'S LAIR 2	Readysoft	PC	Action	13	15	15	-	12	D	98 RS
DUNE	Virgin Games	PC	Aventure/stratégie	18	18	16	19	14	C	101 HIT
DUNGEON MASTER	FTL	PC	Jeu de rôle	16	12	13	5	14	D	106 SOS

LOGICIEL	EDITEUR	ORDINATEUR	TYPE	INTERET /20	GRAPHISME /20	ANIMATION /20	MUSIQUE /20	BRUITAGES /20	PRIX	PARU DANS N°
DYLAN DOG	Simulmondo	PC	Aventure/action	15	17	15	17	14	C	101 HIT
DYNA BLASTER	Hudson Soft	Amiga	Action/stratégie	16	13	15	14	11	C	101 HIT
DYNA BLASTER	Hudson Soft	PC	Action/stratégie	12	12	9	14	12	C	NP
EASY AMOS	Europress	Amiga 1 Mo	Programmation basic	17	-	-	-	-	E	103 CREA
ECO QUEST	Sierra on Line	PC	Aventure/éducatif	15	17	17	17	17	D	102 SOS
ELF	Ocean	Amiga	Plates-formes	17	15	12	-	12	C	94 HIT
ELF	Ocean	Atari ST	Plates-formes	17	15	12	-	12	C	94 HIT
ELVIRA : THE ARCADE GAME	Flair Software	Amiga	Action	15	17	18	-	14	C	99 RS
ELVIRA II THE JAWS OF CERBERUS	Accolade	PC	Aventure/jeu de rôle	16	16	14	18	10	D	99 SOS
EPIC	Ocean	Amiga	Combats spatiaux	18	19	19	18	17	C	NP
EPIC	Ocean	Atari ST	Combats spatiaux	19	19	19	18	17	C	100 HIT
EPIC	Ocean	PC	Combats spatiaux	18	19	19	16	17	C	104 HIT
ETERNAM	Infogrames	PC	Aventure	18	18	17	16	16	C	103 SOS
EUROPEAN CHAMPIONSHIP	Elite	PC	Football	4	4	11	-	-	C	105 RS
EYE OF THE BEHOLDER	SSI	Amiga	Jeu de rôle	18	15	15	-	12	C	92 SOS
EYE OF THE BEHOLDER	SSI	PC	Jeu de rôle	18	15	15	-	9	D	90 SOS
F1 RACE	Nintendo	Game Boy	Course de voitures	18	15	15	-	9	C	93 RS
F15 STRIKE EAGLE II	Microprose	Amiga	Combat aérien	17	15	12	-	12	C	92 RS
F15 STRIKE EAGLE II 2.0	Microprose	PC	Combat aérien	17	15	12	-	15	C	89 RS
F29 RETALIATOR	Ocean	PC	Combat aérien	17	12	15	-	9	C	92 HIT
FACE OFF ICE HOCKEY	Krysalis	Atari ST	Hockey sur glace/stratégie	11	9	12	-	6	C	98 RS
FALCON 3.0	Spectrum Holobyte	PC	Combat aérien	18	15	16	14	10	E	101 HIT
FANTASTIC VOYAGE	Centaur Software	Amiga	Shoot-them-up	12	10	12	13	13	C	101
FASCINATION	Tomahawk	Amiga	Aventure	14	14	-	13	7	C	102 RS
FASCINATION	Tomahawk	PC	Aventure	15	18	-	0	12	C	96 SOS
FATE - GATES OF DAWN	Reline	Amiga	Jeu de rôle	18	15	9	-	15	C	95 SOS
FAX-MODEM AH9624	Pearl Agency	PC	Carte modem	13	-	-	-	-	F	106 CREA
FINAL BATTLE	PSS	Atari ST	Jeu de rôle	17	15	-	-	6	C	86 SOS
FINAL BLOW	Storm	Amiga	Boxe	13	12	15	-	9	C	96 RS
FINAL BLOW	Storm	Atari ST	Boxe	11	13	13	-	13	C	100 RS
FINAL FIGHT	US Gold	Amiga	Beat-them-all	13	12	15	-	9	C	98 RM
FINAL FIGHT	Capcom	Super Famicom	Beat-them-all	19	18	18	-	18	F	88 HIT
FIRE AND ICE	Renegade	Amiga	Plates-formes	15	15	15	16	15	C	102 HIT
FIRE AND ICE	Renegade	Atari ST	Plates-formes	14	14	15	-	14	C	106 RS
FIRST SAMURAI	Mirrorsoft	Amiga	Arcade/aventure	17	15	15	-	15	C	96 HIT
FIRST SAMURAI	Ubi Soft	PC	Arcade/aventure	16	15	16	13	14	D	106 HIT
FLASHBACK	Delphine	PC	Aventure/action	17	17	16	14	14	C	108 HIT
FLIGHT OF THE INTRUDER	Mirrorsoft	Amiga	Combat aérien	17	9	15	-	9	B	96 RS
FLIGHT OF THE INTRUDER	Mirrorsoft	Atari ST	Combat aérien	17	12	15	-	9	C	94 RS
FLIGHT SIMULATOR 4.0	Microsoft	PC	Simulateur de vol	19	12	18	-	9	D	90 HIT
FLY FIGHTER	DMS	Amiga	Plates-formes	18	15	18	-	9	C	86 HIT
FOOTBALL CHAMP	Simulmondo	Amiga	Football	11	17	14	15	15	C	100 RS
FOOTBALL CHAMP	Simulmondo	Atari ST	Football	10	12	-	-	7	C	106 RS
FORMULA ONE GRAND PRIX	Microprose	Atari ST	Course de voitures	14	15	13	10	17	C	103 HIT
FORT APACHE	Impressions	Amiga	Wargame	9	6	3	-	3	C	98 RS
FREDERIK POHL'S GATEWAY	Accolade	PC	Aventure	14	17	10	16	12	D	105 SOS
FREE D.C.!	Cineplay	PC	Aventure/action	8	12	12	13	13	D	101 RS
FULL CONTACT	Seventeen Bit Software	Amiga	Karaté	18	15	18	-	12	C	90 HIT
FUN FOR WINDOWS VOLUME 2	Microsoft	PC	Jeux sous Windows	12	11	9	-	-	C	103 RS
FUZZBALL	System 3	Amiga	Plates-formes	8	12	12	-	9	C	98 RS

LOGICIEL	EDITEUR	ORDINATEUR	TYPE	INTERET /20	GRAPHISME /20	ANIMATION /20	MUSIQUE /20	BRUITAGES /20	PRIX	PARU DANS N°
GAZZA II	Empire	Atari ST	Football	10	9	9	-	6	C	89 RS
GAZZA II	Empire	PC	Football	8	11	8	-	11	C	103 RS
GLOBAL CONQUEST	Microplay	PC	Wargame	13	15	11	13	10	C	105 RS
GLOBAL EFFECT	Millenium	Amiga	Simulation écologique	15	10	-	8	2	C	103 HIT
GLOBAL EFFECT	Millenium	PC	Simulation écologique	14	14	-	-	12	C	104 RS
GO PLAYER	Oxford Softworks	Amiga	Jeu de go	17	9	-	-	-	C	90 HIT
GO PLAYER	Oxford Softworks	Atari ST	Jeu de go	17	9	-	-	-	C	90 HIT
GOBLIINS	Tomahawk	PC	Aventure/action	13	15	18	-	12	D	98 HIT
GOBLIINS 2 : THE PRINCE BUFFOON	Coktel Vision	PC	Aventure/réflexion	17	18	17	17	18	C	108 HIT
GODFATHER	US Gold	Amiga	Action	13	19	15	-	13	C	101 RS
GODS	Mindscape	Amiga	Plates-formes	18	15	15	-	18	C	92 RS
GODS	Bitmap Brothers	Atari ST	Plates-formes	18	15	15	-	15	B	90 HIT
GODS	Mindscape	PC	Plates-formes	18	15	17	-	13	C	99 RS
GOLDEN AXE	Virgin	Amiga	Arcade	18	18	15	-	15	C	86 HIT
GRAEME SOUNESS VECTOR SOCCER	Impulze	Atari ST	Football	3	6	4	12	7	C	100 RS
GRANDMASTER CHESS	Capstone/Accolade	PC	Echecs	19	18	-	14	14	D	106 HIT
GREAT COURTS 2	Ubi Soft	Amiga	Tennis	18	15	15	-	18	C	87 HIT
GREAT COURTS 2	Ubi Soft	Atari ST	Tennis	18	15	15	-	15	B	92 RS
GUARDIANS	Loriciel	PC	Action/réflexion	14	14	10	15	12	C	100 RS
GUERILLA IN BOLIVIA	CCS	Amiga	Wargame	5	12	-	-	1	C	101 RS
GUY SPY	Readysoft	PC	Action	12	16	17	15	15	E	105 RS
HARD NOVA	Electronic Arts	Amiga	Aventure/jeu de rôle	16	11	8	10	12	C	99 RS
HARD NOVA	Electronic Arts	Atari ST	Aventure/jeu de rôle	16	11	8	10	10	C	99 RS
HARD NOVA	Electronic Arts	PC	Aventure/jeu de rôle	18	12	9	-	6	C	88 SOS
HARE RAISING HAVOC	Disney	PC	Action	8	12	9	15	15	D	98 HIT
HARLEQUIN	Gremlin	Amiga	Plates-formes	18	17	18	16	15	C	100 HIT
HARPOON BATTLESET 2 & 3	Electronic Arts	Amiga	Disques scénario	14	13	12	11	12	C	102 RS
HARPOON DISQUES SCENARIO	Electronic Arts	PC	Wargame naval	14	13	13	12	12	C	100 RS
HE 162 VOLKSJAGER	Lucasfilm	PC	Scénario pour Secret Weapons	14	18	16	-	17	B	103 RS
HEADLINE	Application Systems	Atari ST	Présentation de textes	14	-	-	-	-	C	101 CREA
HEART OF CHINA	Sierra on Line	Amiga	Aventure	17	16	13	17	12	C	101 RS
HEART OF CHINA	Dynamix	PC	Aventure	18	18	9	-	12	C	93 SOS
HEIMDALL	Core Design	Amiga 1 Mo	Jeu de rôle	16	16	17	14	13	C	96 SOS
HERO QUEST	Gremlin	Amiga	Jeu de rôle	15	12	9	-	12	C	92 SOS
HERO QUEST	Gremlin	PC	Jeu de rôle	14	17	14	17	13	C	100 SOS
HEROES OF THE 357TH	Electronic Arts	PC	Combat aérien	16	14	17	16	13	D	103 HIT
HONG KONG MAHJONG PRO	Electronic Arts	PC	Mahjong	16	16	12	15	14	C	105 HIT
HOOK	Ocean	Amiga	Aventure	16	16	16	12	14	C	104 SOS
HOOK	Ocean	PC	Aventure	15	16	16	12	14	C	NP
HORROR ZOMBIES	Millenium	Amiga	Aventure/action	17	15	12	-	15	C	88 HIT
HORROR ZOMBIES	Millenium	Atari ST	Aventure/action	17	12	12	-	12	C	91 RS
HOT RUBBER	Palace	Amiga	Course de motos	14	14	15	10	12	C	102 RS
HOVERFORCE	Accolade	Amiga	Shoot-them-up	18	18	18	-	12	C	92 HIT
HUDSON HAWK	Ocean	Amiga	Plates-formes	17	12	15	-	12	C	96 HIT
HUNTER	Activision	Amiga	Simulation/stratégie	18	15	15	-	9	C	93 SOS
HUNTER	Activision	Atari ST	Simulation/stratégie	18	15	15	-	9	C	96 RS
ICEMAN	Sierra	Atari ST	Aventure	14	12	6	5	12	C	91
ICERUNNER	Magic Soft	Amiga	Plates-formes	17	12	9	-	12	C	91 HIT
IMMORTAL	Electronic Arts	Amiga	Jeu de rôle/action	19	15	18	-	9	C	86 SOS
INCA	Coktel Vision	PC (CD-ROM à venir)	Aventure	15	18	11	18	18	C	NP

LOGICIEL	EDITEUR	ORDINATEUR	TYPE	INTERET /20	GRAPHISME /20	ANIMATION /20	MUSIQUE /20	BRUITAGES /20	PRIX	PARU DANS N°
INDIANA JONES IV: FATE OF ATLANTIS	Lucasfilm	PC	Aventure	19	18	16	16	18	D	NP
INDY HEAT	Storm	Amiga	Course de voitures	9	12	12	-	12	C	102 RS
INDY HEAT	Storm	Atari ST	Course de voitures	6	8	-	-	9	C	104 RS
INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE	Microstyle	Amiga	Football	18	15	12	-	12	C	87 GUI
INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE	Microstyle	PC	Football	18	15	12	-	12	C	87 GUI
ISHAR	Silmarils	Amiga	Jeu de rôle	14	17	11	13	15	C	103 SOS
ISHAR	Silmarils	Atari ST	Jeu de rôle	16	18	13	13	16	C	NP
ISHAR	Silmarils	PC	Jeu de rôle	14	17	11	13	15	C	NP
JACKIE CHAN	Hudson	PC Engine	Beat-them-all	17	15	15	-	12	D	89 HIT
JAGUAR XJ-220	Core Design	Amiga	Course de voitures	17	15	13	17	13	C	104 HIT
JET SET WILLY II	Software Project	Amiga	Plates-formes	14	14	14	17	13	B	100 RS
JETFIGHTER II	Velocity	PC	Combat aérien	18	18	12	-	15	C	92 HIT
JIM POWER	Loriciel	Amiga	Beat-them-all	15	10	16	15	12	C	103 HIT
JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER	Virgin	Amiga	Billard 3D	17	15	19	5	14	D	96 HIT
JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER	Virgin	PC	Billard 3D	17	15	19	5	12	D	107 HIT
KGB	Virgin Games	PC	Aventure	16	13	10	14	14	D	106 SOS
KILLERBALL	Microids	Amiga	Sport futuriste	15	14	15	15	16	C	99 HIT
KING'S QUEST V	Sierra On Line	PC	Aventure	18	18	12	-	15	D	88 SOS
KING'S QUEST VI	Sierra	PC	Aventure	19	19	17	19	17	E	108 SOS
KNIGHTS OF THE SKY	Microprose	Amiga	Combat aérien	16	15	12	-	12	C	96 RS
KNIGHTS OF THE SKY	Microprose	Atari ST	Combat aérien	15	16	14	-	14	C	103 RS
KNIGHTS OF THE SKY	Microprose	PC	Combat aérien	17	15	12	-	15	D	86 HIT
KWIRK	Nintendo	Game Boy	Réflexion	17	12	12	-	15	B	89 RS
LASER SQUAD	Krysalis	PC	Wargame/combats	13	15	13	12	10	C	NP
LAST BATTLE	Elite	Amiga	Beat-them-all	13	15	15	-	12	C	98 RS
LAST NINJA III	System 3	Amiga	Beat-them-all	16	15	15	13	10	C	96 HIT
LAST NINJA III	System 3	Atari ST	Beat-them-all	12	13	13	10	10	C	105 RS
LAURA BOW 2: THE DAGGER OF AMON RA	Sierra on Line	PC	Aventure	17	17	15	18	16	D	105 SOS
LEANDER	Psygnosis	Amiga	Action/aventure	17	16	18	-	13	C	99 HIT
LEATHER GODESSES OF PHOBOS 2	Activision	PC	Aventure	14	14	12	16	18	D	106 SOS
LEEDS UNITED CHAMPIONS	CDS	Amiga	Football	1	5	1	-	-	C	NP
LEGACY	Microprose	PC	Jeu de rôle	17	18	16	18	14	D	108 SOS
LEGEND	Mindscape	Amiga	Jeu de rôle	18	17	16	15	16	D	104 SOS
LEGEND	Mindscape	PC	Jeu de rôle	17	15	16	16	15	D	102 SOS
LEGEND OF DARKMOON (EOB 2)	SSI	Amiga	Jeu de rôle	17	17	13	12	16	D	104 SOS
LEGEND OF DARKMOON (EOB 2)	SSI	PC	Jeu de rôle	19	17	15	16	16	C	99 SOS
LEGEND OF FAERGHAIL	Reline	Atari ST	Jeu de rôle	18	15	9	-	15	C	87 SOS
LEGEND OF KYRANDIA	Virgin Games	PC	Aventure	17	18	15	19	15	D	106 SOS
LEGENDS OF VALOUR	US Gold	PC	Jeu de rôle	18	16	18	-	-	C	108 SOS
LEISURE SUIT LARRY 5	Sierra on Line	PC	Aventure animée	17	15	15	-	12	D	95 SOS
LEMMINGS	Psygnosis	Amiga	Action/réflexion	19	12	12	-	15	C	89 HIT
LEMMINGS	Psygnosis	Atari ST	Action/réflexion	19	12	12	-	12	C	92 RS
LEMMINGS	Psygnosis	Super Famicom	Action/réflexion	19	12	12	-	15	E	NP
LES MANLEY IN: LOST IN L.A.	Accolade	PC	Aventure	17	15	14	16	14	C	101 SOS
LETHAL XCESS	Eclipse	Amiga	Shoot-them-up	14	12	15	-	12	C	98 RS
LIFE AND DEATH	Software Toolworks	Amiga	Simulation médicale	17	12	9	-	9	C	93 RS
LIFE AND DEATH	Software Toolworks	Atari ST	Simulation médicale	17	12	9	-	6	C	93 RS
LIFE AND DEATH II	Software Toolworks	PC	Simulation médicale	17	12	12	-	9	D	88 HIT
LINK 386 PRO	Access	PC	Golf	17	17	16	-	15	D	NP
LINKS THE CHALLENGE OF GOLF	Access	PC	Golf	18	15	15	-	12	C	89 HIT

LOGICIEL	EDITEUR	ORDINATEUR	TYPE	INTERET /20	GRAPHISME /20	ANIMATION /20	MUSIQUE /20	BRUITAGES /20	PRIX	PARU DANS N°
LIVERPOOL	Grandslam	Amiga	Football	8	10	9	-	11	C	107 RS
LOGICAL	Rainbow Arts	Amiga	Action/réflexion	18	12	12	-	12	C	93 HIT
LORD OF THE RINGS	Electronic Arts	PC	Jeu de rôle	17	15	9	-	12	D	88 SOS
LORD OF THE RINGS 2 : THE TWO TOWERS	Interplay	PC	Jeu de rôle	13	13	13	15	8	D	105 SOS
LORNA	Topo	Amiga	Beat-them-all	17	18	18	-	12	C	90 HIT
LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES	Electronic Arts	PC	Aventure	16	18	16	16	12	D	106 SOS
LOTUS 3	Gremlin	Amiga	Course de voitures	14	15	15	17	14	C	106 HIT
LURE OF THE TEMPTRESS	Mirrorsoft	Atari ST/Amiga	Aventure	18	17	18	15	16	C	102 SOS
LURE OF THE TEMPTRESS	Mirrorsoft	PC	Aventure	17	16	16	15	15	C	102 SOS
M1 TANK PLATOON	Microprose	Amiga	Combat de chars	17	12	9	-	12	D	86 RS
MAGIC POCKETS	Mindscape	Amiga	Plates-formes	18	15	18	-	15	C	94 HIT
MAGIC POCKETS	Mindscape	Atari ST	Plates-formes	17	12	18	-	12	C	96 RS
MANAGER	US Gold	Amiga	Football gestion	16	14	15	-	7	C	107 HIT
MANIC MINER	Software Project	Amiga	Plates-formes	16	13	14	13	13	B	100 RS
MANTIS	Microprose	PC	Combats spatiaux	9	14	9	-	16	D	107 RS
MANY FACES OF GO	Ishi Press International	PC	Jeu de go	18	12	-	-	3	C	93 HIT
MARTIAN DREAMS	Mindscape	PC	Jeu de rôle	17	15	12	-	12	C	93 SOS
MARTIAN MEMORANDUM	Access	PC	Aventure icône	17	18	15	-	15	C	96 SOS
MATRIX CUBED (BUCK ROGERS 2)	SSI	PC	Aventure	13	13	8	12	3	C	101 SOS
MAUPITI ISLAND	Lankhor	PC	Aventure policière	17	17	-	14	15	C	101 SOS
MEAN STREETS	US Gold	Amiga	Aventure/action	17	15	15	-	12	C	86 HIT
MEAN STREETS	US Gold	Atari ST	Aventure/action	17	15	15	-	12	C	89 RS
MEGA LO MANIA	Mirrorsoft	Amiga	Stratégie	16	12	6	-	9	C	93 SOS
MEGA LO MANIA	Imageworks	Atari ST	Stratégie	16	12	6	-	15	C	98 RS
MEGA LO MANIA	Sensible Software	PC	Stratégie	17	15	11	-	13	C	103 HIT
MEGA TWINS	US Gold	Amiga	Plates-formes	12	15	12	17	10	C	101 RS
MEGAFORTRESS	Mindscape	Amiga	Combat aérien	16	15	12	-	13	C	106 RS
MEGAFORTRESS	Mindscape	PC	Combat aérien	18	15	12	-	15	D	95 HIT
MEGATRAVELLER II	Empire	PC	Jeu de rôle	13	9	3	-	3	C	98 SOS
MERCENARY 3 : THE DION CRISIS	Novagen	Atari ST	Aventure/stratégie	16	10	17	-	12	C	100 SOS
MICKEY MOUSE CASTLE OF ILLUSION	Sega	Sega Master System	Plates-formes	19	18	18	-	15	C	88 HIT
MICROPROSE GOLF	Microprose	Amiga	Golf	17	18	15	-	9	D	98 RS
MICROPROSE GOLF	Microprose	Atari ST	Golf	17	15	12	-	9	D	94 HIT
MICROSOFT PUBLISHER POUR WINDOWS	Microsoft	PC	PAO	17	-	-	-	-	H	99 CREA
MIG-29M SUPERFULCRUM	Domark	Atari ST	Combat aérien	13	12	16	-	11	C	99 RS
MIGHT AND MAGIC 3	New World Computing	Amiga	Jeu de rôle	13	16	14	16	15	D	103 SOS
MIGHT AND MAGIC 3	New World Computing	PC	Jeu de rôle	18	18	18	-	18	D	95 SOS
MIGHT AND MAGIC 4 CLOUDS OF XEEN	New World Computing	PC	Jeu de rôle	17	17	16	18	15	D	107 SOS
MILLENIUM	Empire	PC	Stratégie/gestion	12	10	5	-	5	C	107 RS
MONKEY ISLAND 2	Lucasfilm	PC	Aventure	18	18	16	18	18	D	99 SOS
MOONSTONE	Mindscape	Amiga	Jeu de rôle/action	18	12	15	-	12	C	94 SOS
MURDERS IN SPACE	Infogrames	Amiga	Aventure policière	17	15	9	-	9	C	87 SOS
MYTH	System 3	Amiga	Beat-them-all	14	13	15	14	13	C	105 RS
NEBULUS 2	21st Century	Amiga	Plates-formes	17	12	15	-	12	C	95 HIT
NICKY BOOM	Microids	Amiga	Plates-formes	16	16	14	16	16	C	106 HIT
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP	Gremlin	Amiga	Course de voitures	17	17	16	8	15	C	108 HIT
NO BUDDIES LAND	Expose Software	Atari ST	Plates-formes	13	12	15	-	15	C	98 RS
NO SECOND PRIZE	Thalion	Amiga	Course de motos	17	14	19	14	16	C	108 HIT
NORTON UTILITIES 6.01	Symantec	PC	Utilitaires	17	-	-	-	-	H	NP CREA
NOVA 9	Sierra	PC	Combats en 3D	12	13	14	-	6	D	100 RS

LOGICIEL	EDITEUR	ORDINATEUR	TYPE	INTERET /20	GRAPHISME /20	ANIMATION /20	MUSIQUE /20	BRUITAGES /20	PRIX	PARU DANS N°
OATH (THE)	Attic	Amiga	Shoot-them-up	12	14	13	15	15	C	99 RS
OH NO! MORE LEMMINGS	Psygnosis	Amiga	Action/stratégie	10	14	15	16	16	C	100 RS
ORK	Psygnosis	Amiga	Plates-formes	15	16	11	15	17	C	101 HIT
OVER THE NET	Genias	Amiga	Volley-ball de plage	18	15	18	-	9	C	86 HIT
OXYD	Dongleware	PC	Réflexion	16	17	14	18	16	A	108 HIT
P-38 LIGHTNING	Lucasfilm	PC	Combat aérien	14	18	16	-	17	B	99 RS
PANG	Ocean	Atari ST	Arcade	18	15	15	-	12	C	87 RS
PANG	Ocean	GX 4000	Arcade	17	12	12	-	12	C	87 RS
PAPERBOY 2	Mindscape	PC	Action	6	10	3	12	7	C	102 RS
PARAGLIDING SIMULATION	Loriciel	Atari ST	Parapente	13	14	17	-	14	C	100 HIT
PARASOL STARS	Ocean	Amiga	Plates-formes	16	14	16	16	13	C	102 HIT
PARASOL STARS	Ocean	Atari ST	Plates-formes	15	13	15	12	10	C	105 RS
PARASOL STARS	Ocean	PC	Plates-formes	14	14	14	15	13	C	102 HIT
PC-TOOLS 7.1	Central Point	PC	Utilitaires	17	-	-	-	-	H	NP CREA
PC-SOUNDMAN	Rainbow Arts	PC	Carte son compatible AdLib	12	-	-	-	-	F	99 CREA
PEGASUS	Gremlin	Amiga	Shoot-them-up	15	15	18	-	9	C	98 RS
PERFECT GENERAL	QQP/Ubi Soft	Amiga	Wargame	16	10	7	-	8	C	103 RS
PERFECT GENERAL	QQP/Ubi Soft	PC	Wargame	17	9	7	-	9	C	103 HIT
PGA TOUR GOLF COURSE DISK	Electronic Arts	Amiga	Disque scénario	13	15	-	-	-	B	102 RS
PICK'N PILE	Ubi Soft	Amiga	Action/stratégie	17	9	12	-	12	C	89 RS
PICK'N PILE	Ubi Soft	Atari ST	Action/stratégie	17	12	12	-	12	C	86 HIT
PINBALL DREAMS	Digital Illusions	Amiga	Flipper	13	15	16	15	16	C	102 RS
PINBALL FANTASIES	21st Century	Amiga	Flipper	17	17	17	19	19	D	108 HIT
PLANET'S EDGE	New World Computing	PC	Aventure/exploration	16	13	13	14	9	C	103 SOS
POLICE QUEST 3	Sierra	PC	Aventure	16	17	12	15	15	D	98 SOS
POOLS OF DARKNESS	SSI	Amiga	Jeu de rôle	16	15	10	13	11	C	103 SOS
POPULOUS 2	Electronic Arts	Amiga	Wargame	17	16	17	-	16	C	100 HIT
POPULOUS WORLD EDITOR	Electronic Arts	Amiga	Editeur de monde	14	-	-	-	-	B	101 RS
POWER (THE)	Demonware	Amiga	Action/réflexion	17	15	15	-	15	B	90 HIT
POWERMONGER	Electronic Arts	Atari ST	Stratégie	15	15	15	-	15	C	87 RS
POWERMONGER	Bullfrog	PC	Wargame	15	15	14	13	15	C	105 RS
POWERMONGER DATA DISK WORLD WAR	Electronic Arts	Atari ST	Wargame	16	16	13	-	18	C	104 RS
PREHISTORIK	Titus	Amiga	Plates-formes	16	12	12	-	15	C	92 HIT
PREHISTORIK	Titus	Atari ST	Plates-formes	15	15	13	15	14	C	99 RS
PREHISTORIK	Titus	PC	Plates-formes	14	15	9	-	15	C	92 HIT
PREMIERE	Core Design	Amiga	Plates-formes	15	18	13	18	18	C	105 HIT
PRINCE OF PERSIA	Broderbund	Atari ST	Plates-formes	18	12	18	-	12	C	86 RS
PRINCE OF PERSIA	Broderbund	Macintosh	Plates-formes	18	17	15	15	18	D	104 HIT
PRO TENNIS TOUR II	Ubi Soft	PC	Tennis	17	15	15	-	9	C	94 RS
PRO WRITE	New Horizons	Amiga 1 Mo	Traitement de textes	16	-	-	-	-	F	100 CREA
PROJECT-X	Team 17/ Ubi Soft	Amiga	Shoot-them-up	18	18	18	16	18	C	102 HIT
PSYBORG	Loriciel	Amiga	Action	14	16	15	-	12	C	100 RS
PUBLISHING PARTNER MASTER 2.1	Upgrade	Amiga	PAO	18	-	0	-	-	I	92
PUSH OVER	Ocean	Amiga	Réflexion	18	15	16	13	13	C	104 HIT
PUTTY	System 3	Amiga	Plates-formes	16	14	18	-	15	C	NP
QUADREL	Loriciel	Amiga	Réflexion	17	12	9	-	12	C	87 HIT
QUADREL	Loriciel	Amstrad CPC	Réflexion	17	9	-	-	9	C	87 HIT
QUEST FOR AGRAVAIN	Codemasters	Amiga	Plates-formes	10	12	14	11	11	C	102 RS
QUEST FOR GLORY 3	Sierra	PC	Jeu de rôle	16	17	13	18	15	D	108 SOS
QUEST FOR GLORY II	Sierra On Line	Amiga	Jeu de rôle	17	12	6	-	9	D	92 SOS

LOGICIEL	EDITEUR	ORDINATEUR	TYPE	INTERET /20	GRAPHISME /20	ANIMATION /20	MUSIQUE /20	BRUITAGES /20	PRIX	PARU DANS N°
QUEST FOR GLORY II	Sierra On Line	PC	Jeu de rôle	18	12	15	-	9	D	86 SOS
QUIK AND SILVA	New Bits	Amiga	Shoot-them-up	17	15	15	-	15	C	92 HIT
RACE DRIVIN'	Domark	Amiga	Course de voitures	12	13	15	-	14	C	103 RS
RAGUY	SNK	Neo Geo	Plates-formes/aventure	17	15	15	-	9	G	95 HIT
RAILROAD TYCOON	Microprose	Amiga	Simulation économique	17	12	9	-	-	C	89 RS
RAINBOW ISLANDS	Taito	Megadrive	Arcade	18	15	15	-	15	D	87 RS
RAMPART	Electronic Arts	PC	Action/stratégie	16	15	15	16	14	C	103 HIT
RBI II BASEBALL	Domark	Amiga	Base-ball	17	15	15	-	15	C	93 HIT
RBI II BASEBALL	Domark	Atari ST	Base-ball	17	15	15	-	15	C	93 HIT
REAL 3D JUNIOR	Realsoft	Amiga	Images de synthèse	18	-	-	-	-	G	106 CREA
REALMS	Virgin	Amiga	Wargame	15	15	14	12	11	C	99 HIT
REALMS	Virgin	PC	Wargame	13	14	13	-	13	C	104 RS
RED BARON	Dynamix	Amiga	Combat aérien	5	17	3	-	10	C	101 RS
RED BARON	Dynamix	PC	Combat aérien	18	15	15	-	15	D	88 HIT
RED BARON MISSION BUILDER	Sierra	PC	Disque scénario	14	15	14	-	13	C	NP
RED ZONE	Psygnosis	Amiga	Course de motos	6	5	6	-	9	C	107 RS
REDACTEUR 4	Epigraph	Atari ST	Traitement de textes	19	-	-	-	-	I	105 CREA
REX NEBULAR	Microprose	PC	Aventure	19	17	18	16	17	D	107 SOS
RICK DANGEROUS II	Microstyle	Amiga	Plates-formes	17	15	12	-	12	C	86 RS
RISK	Virgin Games	PC sous Windows	Wargame	8	8	-	-	9	C	104 RS
RISKY WOODS	Electronic Arts	Amiga	Plates-formes	16	18	15	17	16	C	104 HIT
RISKY WOODS	Electronic Arts	PC	Plates-formes	15	17	14	16	15	C	NP
ROAD AND TRACK	Accolade	PC	Course de voiture	17	17	14	8	6	E	105 HIT
ROAD RASH	Electronic Arts	Amiga	Beat-them-all	15	13	15	13	12	C	108 HIT
ROBOCOD	Millenium	Amiga	Plates-formes	17	16	16	12	10	C	100 HIT
ROBOCOP 2	Ocean	GX 4000	Beat-them-all	17	15	9	-	9	C	86 HIT
ROBOCOP 3	Ocean	Amiga	Action/aventure	18	17	17	12	15	C	98 HIT
ROBOCOP 3	Ocean	Atari ST	Action/aventure	17	17	17	12	13	C	102 HIT
ROBOZONE	Mirrorsoft	Atari ST	Beat-them-all	10	9	6	-	3	C	98 RS
ROCKETEER	Disney	PC	Aventure/arcade	9	16	16	17	17	D	100 HIT
ROLLING RONNY	Starbyte	Amiga	Plates-formes	15	16	15	12	8	B	96 HIT
RUBICON	21st Century	Amiga	Shoot-them-up	14	18	17	15	15	C	100 RS
RUBICON	21st Century	Atari ST	Shoot-them-up	14	18	16	18	7	C	99 RS
RUGBY THE WORLD CUP	Domark	Amiga	Rugby	14	13	14	-	12	C	96 HIT
RULES OF ENGAGEMENT	Mindcraft	Amiga	Wargame	10	11	-	-	-	C	99 RS
RULES OF ENGAGEMENT	Mindcraft	PC	Wargame	12	9	-	0	6	C	94 RS
S.C. OUT	Kalisto	Macintosh	Action/réflexion	17	17	14	13	16	C	108 HIT
SAMOURAI: THE WAY OF THE WARRIOR	Impressions	PC	Wargame	3	3	3	-	5	C	106 RS
SAVAGE EMPIRE	Origin	PC	Jeu de rôle	18	15	12	-	6	F	87 SOS
SCANNER MARSTEK M 105	Marstek	PC	Scanner à main	15	-	-	-	-	G	105 CREA
SECRET ISLAND OF DOCTOR QUANDARY	MECC	PC	Réflexion	13	12	8	-	13	C	104 RS
SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE	Lucasfilm	PC	Combat aérien	18	15	12	-	15	D	95 HIT
SENSIBLE SOCCER	Mindscape	Amiga	Football	18	13	17	15	16	C	NP
SENSIBLE SOCCER	Mindscape	Atari ST	Football	18	13	17	15	16	C	106 HIT
SHADOW DANCER	US Gold	Atari ST	Plates-formes	17	18	18	-	9	C	96 RS
SHADOW OF THE BEAST 2	Psygnosis	Atari ST	Beat-them-all	7	14	3	16	13	C	100 RS
SHADOW OF THE BEAST 3	Psygnosis	Amiga	Beat-them-all	16	16	15	16	14	D	108 HIT
SHADOWLANDS	Domark	Amiga	Aventure	15	14	10	-	5	C	101 SOS
SHERLOCK HOLMES	Mindscape	PC CD-ROM	Aventure	17	16	19	13	19	F	104 SOS
SHUTTLE	Virgin Games	PC	Simulateur de navette	15	14	15	10	10	D	101 HIT

LOGICIEL	EDITEUR	ORDINATEUR	TYPE	INTERET /20	GRAPHISME /20	ANIMATION /20	MUSIQUE /20	BRUITAGES /20	PRIX	PARU DANS N°
SIEGE	Electronic Arts	PC	Wargame	16	14	12	14	11	C	106 HIT
SILENT SERVICE II	Microprose	Atari ST	Combats sous-marins	10	6	6	-	12	C	98 RS
SIM ANT	Maxis/Ocean	Amiga	Stratégie	5	14	3	-	12	C	105 RS
SIM ANT	Electronic Arts	Macintosh	Réflexion/stratégie	16	12	15	-	15	E	98 SOS
SIM ANT	Electronic Arts	PC	Réflexion/stratégie	17	16	15	12	15	E	100 RS
SIM EARTH	Maxis	Macintosh	Stratégie	18	15	-	-	12	D	89 HIT
SLIDERS	Microids	PC	Action	16	14	18	10	15	C	100 RS
SLIDING SKILL	Fun World	Amiga	Réflexion	10	9	9	-	12	C	98 RS
SMASH TV	Ocean	Amiga	Beat-them-all	8	12	15	-	6	C	98 RS
SOLSTICE	Imagesoft	Nintendo 8 bits	Aventure/action	17	15	12	-	9	C	94 RS
SONIC THE EDGEHOG	Sega	Megadrive	Plates-formes	19	15	18	-	12	D	93 HIT
SPACE 1889	Empire	PC	Jeu de rôle	10	9	3	-	3	C	98 SOS
SPACE ACE 2	Readysoft	Amiga	Action	12	15	15	14	13	E	102 RS
SPACE ACE 2	Readysoft	PC	Action	12	17	17	15	15	E	100 RS
SPACE CRUSADE	Gremlin	Amiga	Stratégie	14	8	7	-	12	C	103 RS
SPECIAL FORCES	Microprose	PC	Action	6	12	14	-	10	D	107 RS
SPEEDBALL II	Image Works	Amiga	Action	17	15	15	-	15	B	89 RS
SPEEDBALL II	Mirrorsoft	Atari ST	Action	18	15	18	-	15	C	86 HIT
SPELLCRAFT	Ubi Soft	PC	Action/exploration	13	13	14	-	15	C	107 RS
SPINDIZZY WORLDS	Activision	Amiga	Action/réflexion	17	15	15	-	12	C	87 HIT
SPINDIZZY WORLDS	Electric Dreams	Atari ST	Action/réflexion	17	15	15	-	12	C	87 HIT
ST SOUND DIGITIZER	Clavius	Atari ST	Digitalisation sonore	10	-	-	-	-	F	101 CREA
STAR TREK 25TH ANNIVERSARY	Interplay	PC	Aventure	17	16	18	18	16	E	101 SOS
STARFLIGHT 2	Electronic Arts	Amiga	Aventure spatiale/rôle	15	10	8	-	6	C	99 RS
STARUSH	Ubi Soft	Amiga	Shoot-them-up	15	17	16	14	13	C	96 HIT
STATION 308 : FORMULA	Station	Atari ST	Tracé de courbes mathématiques	16	-	-	-	-	A	NP
STATION 494	Station	Atari ST	Utilitaire domaine public	15	-	-	-	-	A	NP
STENO 2	Arobace	Atari ST	Editeur de textes	12	-	-	-	-	D	106 CREA
STEVE MAC QUEEN	Loriciel	Atari ST	Tir sur cibles	17	18	18	12	17	C	99 RS
STONE AGE	Storm	Atari ST	Beat-them-all	3	8	5	-	5	C	107 RS
STORM MASTER	Silmarils	Amiga	Wargame	15	15	14	10	14	C	99 SOS
STORM MASTER	Silmarils	Atari ST	Wargame	15	15	14	10	14	C	99 SOS
STORM MASTER	Silmarils	PC	Wargame	10	15	14	10	14	C	99 SOS
STOS 3D	Mandarin Software	Atari ST	Programmation	16	-	-	-	-	E	101 CREA
STRATEGO	Accolade	Amiga	Jeu de plateau	14	11	-	0	8	C	98 RS
STRATEGO	Accolade	Atari ST	Jeu de plateau	14	9	-	0	3	C	98 RS
STRATEGO	Accolade	PC	Jeu de plateau	12	12	-	0	9	C	87 RS
STRIKEFLEET	Electronic Arts	Atari ST	Combat naval	15	15	3	-	9	C	98 RS
STRIKER	Rage Software	Amiga	Football	17	16	17	12	11	C	105 HIT
STRIKER	Rage Software	Atari ST	Football	16	15	16	-	8	C	107 RS
SUMMER CHALLENGE	Accolade	PC	Sport multi-épreuves	11	12	14	5	14	C	NP
SUMMONING	SSI	PC	Jeu de rôle	16	14	13	14	10	C	NP
SUPAPLEX	Digital Integration	Amiga	Action/réflexion	16	11	13	12	10	C	96 HIT
SUPER MONACO GP	US Gold	Amiga	Course de voitures	18	18	18	-	12	C	90 RS
SUPER SKWEEK	Loriciel	Amstrad CPC	Action	17	15	12	-	9	B	88 RS
SUPER SPACE INVADERS	Domark	Amiga	Shoot-them-up	12	12	9	-	12	C	96 RS
SUPER SPACE INVADERS	Domark/Taito	PC	Shoot-them-up	13	15	13	12	10	C	105 RS
SUPER TETRIS	Spectrum Holobyte	Amiga	Action/réflexion	16	16	10	-	15	C	106 RS
SUPER TETRIS	Spectrum Holobyte	PC	Action/réflexion	14	16	-	15	13	C	100 RS
SUPERSKI II	Microids	PC	Sports de glisse	16	15	16	15	15	C	102 HIT

LOGICIEL	EDITEUR	ORDINATEUR	TYPE	INTERET /20	GRAPHISME /20	ANIMATION /20	MUSIQUE /20	BRUITAGES /20	PRIX	PARU DANS N°
SUSPICIOUS CARGO	Gremlin	Amiga	Aventure textuelle	16	9	-	0	3	C	96 SOS
SUSPICIOUS CARGO	Gremlin	Atari ST	Aventure textuelle	15	8	-	-	-	C	99 RS
SWAP	Microïds	Amiga	Réflexion	17	12	3	-	9	C	NP
SWAP	Microïds	Atari ST	Réflexion	17	12	-	-	12	C	87 HIT
SWAP	Microïds	PC	Réflexion	17	12	-	-	9	C	87 HIT
SWITCHBLADE II	Gremlin	Amiga	Plates-formes	17	15	12	-	12	C	92 HIT
SWIV	Sales Curve	Amiga	Shoot-them-up	18	18	15	-	15	C	89 HIT
SWIV	Storm	Atari ST	Shoot-them-up	17	15	15	-	12	B	91 RS
SWORD OF HONOUR	Prestige	Amiga	Action	14	14	12	-	15	C	106 RS
TASK FORCE 1942	Microprose	PC	Wargame	18	16	16	14	13	D	108 SOS
TEAM SUZUKI	Gremlin	Amiga	Course de motos	18	18	18	-	12	C	90 RS
TEAM SUZUKI	Gremlin	Atari ST	Course de motos	17	12	15	-	12	C	87 HIT
TECHNO SOUND TURBO	New Dimensions	Amiga	Digitalisation sonore	16	-	-	-	-	E	104 CREA
TENNIS CUP II	Loriciel	PC	Tennis	15	15	13	12	10	C	101 RS
TERMINATOR 2	Ocean	Amiga	Action/réflexion	17	15	15	-	15	C	93 HIT
TERMINATOR 2	Ocean	Atari ST	Action/réflexion	16	15	12	-	12	C	96 RS
TERMINATOR 2	Ocean	PC	Action/réflexion	13	15	14	-	11	C	99 RS
THEATRE OF WAR	Three Sixty	PC	Wargame	15	18	15	13	14	D	105 HIT
THINK CROSS	Max Design	Amiga	Réflexion	16	13	12	-	15	C	98 HIT
THUNDER BURNER	Loriciel	Atari ST	Shoot-them-up	5	6	9	-	9	B	98 RS
THUNDERHAWK	Core	Amiga	Combat en hélicoptère	16	9	15	-	12	C	96 RS
THUNDERHAWK	Core	Atari ST	Combat en hélicoptère	16	9	15	-	12	C	96 RS
THUNDERHAWK	Core Design	PC	Combat en hélicoptère	15	12	15	-	15	C	106 RS
TILT	Genias	Amiga	Stratégie/action	17	15	15	-	15	C	91 HIT
TIMEWORKS PUBLISHER 2	GST	Atari ST 1 Mo	PAO	16	-	-	-	-	I	107 CREA
TINIES	Kalisto	Macintosh	Réflexion	16	16	17	16	18	D	107 HIT
TINY SKWEEKS	Loriciel	Amiga	Réflexion	14	15	14	-	13	C	106 RS
TIP OFF	Anco	Amiga	Basket	16	15	17	-	18	C	99 HIT
TITANIC BLINKY	Zeppelin Games	Amiga	Shoot-them-up	12	12	12	-	9	C	98 RS
TOKI	Ocean	Amiga	Arcade	18	15	15	-	12	C	88 HIT
TOP BANANA	HEX	Amiga	Plates-formes	5	8	14	-	8	C	103 RS
TOP WRESTLING	Genias	Amiga	Catch	12	10	10	-	10	C	103 RS
TOTAL CESSION	Digigram	Atari ST	Séquenceur MIDI	11	-	-	-	-	H	104 CREA
TOURNAMENT GOLF	Sega/Elite	Amiga	Golf	18	18	15	-	15	C	89 HIT
TOURNAMENT GOLF	Sega/Elite	Atari ST	Golf	18	18	15	-	15	C	89 HIT
TOWN WITH NO NAME	On Line	PC	Aventure/action	11	13	14	-	16	C	106 RS
TOYOTA CELICA	Gremlin	Amiga	Course de voitures	17	12	15	-	15	C	87 RS
TOYOTA CELICA	Gremlin	Atari ST	Course de voitures	17	12	15	-	12	C	86 HIT
TREASURE OF THE SAVAGE FRONTIER	SSI	PC	Jeu de rôle	14	14	10	5	10	D	103
TREX WARRIOR	Thalion	Amiga	Shoot-them-up 3D	18	15	18	6	13	C	98 HIT
TREX WARRIOR	Thalion	Atari ST	Shoot-them-up 3D	17	16	18	17	10	C	104 HIT
TRODDLERS	Storm	Amiga	Action/réflexion	16	16	15	15	14	C	106 HIT
TURN IT II	Tale	Amiga	Réflexion	13	14	-	14	12	C	102 RS
ULTIMA 4	Sega	Sega Master System	Jeu de rôle	17	9	9	-	9	D	86 SOS
ULTIMA 7	Origin	PC	Jeu de rôle	19	15	13	17	17	F	100 SOS
ULTIMA 7 THE FORGE OF VIRTUE	Origin	PC	Jeu de rôle/extension	13	15	13	17	16	C	107 SOS
ULTIMA UNDERWORLD	Origin	PC	Jeu de rôle	19	14	18	15	18	F	100 SOS
ULTIMATE RIDE	Mindscape	Atari ST	Course de motos	17	12	18	-	12	C	89 RS
UNDER PRESSURE	Electronic Zoo	Amiga	Shoot-them-up	13	12	12	-	12	C	98 RS
UNREAL	Ubi Soft	PC	Aventure/arcade	5	12	10		11	C	103 RS

LOGICIEL	EDITEUR	ORDINATEUR	TYPE	INTERET /20	GRAPHISME /20	ANIMATION /20	MUSIQUE /20	BRUITAGES /20	PRIX	PARU DANS N°
UTOPIA	Gremlin	Amiga	Stratégie	18	15	12	-	12	C	95 SOS
UTOPIA	Gremlin	Atari ST	Wargame	18	16	13	-	13	C	98 RS
UTOPIA	Gremlin	PC	Wargame	18	15	15	-	15	C	107 RS
UTOPIA DATA DISK	Gremlin	Amiga	Wargame	15	13	14	-	14	C	107 RS
V FOR VICTORY	Electronic Arts	PC	Wargame	16	14	-	4	6	D	NP RS
VAXINE	US Gold	Amiga	Shoot-them-up	19	18	18	-	12	C	87 HIT
VAXINE	US Gold	Atari ST	Shoot-them-up	19	18	18	-	12	C	87 HIT
VIDEO BLASTER	Creative Labs	PC	Digitalisation vidéo	17	-	-	-	-	J	104 CREA
VIKING CHILD	Imagitec Design	PC	Plates-formes	12	15	14	14	10	C	99 RS
VIKINGS	Krysalis	Amiga	Stratégie	13	14	10	-	6	C	107 RS
VOLFIEV	Empire Software	Amiga	Action	15	12	13	-	14	C	101 RS
VOLFIEV	Taito	Megadrive	Arcade	14	9	12	-	12	D	89 RS
VOLFIEV	Empire Software	PC	Action	15	15	14	-	13	C	104 RS
VOLUMM 4D	Volumm	PC	Création graphique 3D	17	-	-	-	-	H	107 CREA
VROOM	Lankhor	Amiga	Course de voitures	19	18	18	17	19	C	101 HIT
VROOM	Lankhor	Atari ST	Course de voitures	18	15	15	-	18	C	94 HIT
VROOM DATA DISK	Lankhor	Atari ST	Course de voitures	16	18	-	-	-	C	106 RS
WACKY RACES	Hi-Tech	Amiga	Action	11	12	14	12	13	B	102 RS
WACKY RACES	Hitec	Atari ST	Action	11	9	12	-	9	C	98 RS
WARDNER	Visco	Megadrive	Shoot-them-up	17	9	12	-	9	D	92 HIT
WAXWORKS	Accolade	PC	Jeu de rôle	15	16	14	14	11	D	108 SOS
WC2 SPECIAL OPERATIONS	Origin	PC	Combats spatiaux	19	17	18	-	17	C	99 RS
WEEN THE PROPHECY	Coktel Vision	Amiga	Aventure	15	13	12	8	12	D	NP
WEEN THE PROPHECY	Coktel Vision	Atari ST	Aventure	14	12	14	8	12	C	NP
WEEN THE PROPHECY	Coktel Vision	PC	Aventure	16	17	19	17	16	D	107 SOS
WHIRLWIND SNOOKER	Virgin	Amiga	Billard	17	15	15	-	12	C	96 HIT
WIDE WORLD OF SPORTS BOXING	Data East	Amiga	Boxe	11	13	11	-	10	C	102 RS
WILD WEST WORLD	Software 2000/US Gold	PC	Stratégie et gestion	12	13	7	-	14	C	104 RS
WILLY BEAMISH	Sierra	Macintosh	Aventure	16	17	16	10	8	D	106 SOS
WILLY BEAMISH	Sierra	PC	Aventure	16	16	16	14	14	D	98 SOS
WINDOWS 3.1	Microsoft	PC	Intégrateur graphique	18	-	-	-	-	G	NP
WING COMMANDER II	Origin	PC	Combats spatiaux	19	18	18	-	18	D	95 HIT
WINTER 92 SUPERSPORTS	Flair Software	Amiga	Sports d'hiver	5	8	7	10	5	C	105 RS
WINTER CHALLENGE	Accolade	PC	Sports de neige	12	10	14	5	7	C	101 RS
WIZARDRY VII	Sir Tech	PC	Jeu de rôle	18	16	15	18	14	D	NP
WIZKID	Ocean	Amiga	Action/aventure	15	13	12	12	11	C	104 HIT
WOLFCHILD	Core Design	Amiga	Beat-them-all	15	18	17	-	13	B	99 HIT
WOLFENSTEIN 3D	Apogee	PC	Action 3D	18	16	19	17	19	D	105 HIT
WOLFPACK	Mirrorsoft	Amiga	Combat naval	18	18	12	-	15	C	88 RS
WORDTRIS	Spectrum Holobyte	PC	Action/réflexion	16	15	10	16	14	C	104 HIT
WORLD CLASS CHESS (SARGON 5)	Activision	PC	Echecs	18	13	13	-	14	D	99 HIT
WORLD CLASS RUGBY	Audiogenic	Amiga	Rugby	17	12	15	12	12	C	98 HIT
WORLD CLASS RUGBY	Audiogenic	Atari ST	Rugby	17	14	15	12	15	C	NP
WORLD CLASS RUGBY	Audiogenic	PC	Rugby	16	14	15	-	16	C	106 RS
WORLD TENNIS CHAMPIONSHIP	Mindscape	PC	Tennis	12	12	14	10	5	C	105 RS
WWF	Ocean	Amiga	Catch	16	16	16	14	14	C	98 HIT
YEAGER AIR COMBAT	Electronic Arts	PC	Combat aérien	18	15	15	-	12	C	93 HIT
Z-OUT	Rainbow Arts	Amiga	Shoot-them-up	17	15	15	-	15	C	86 HIT
ZOOL	Gremlin	Amiga	Plates-formes	18	15	16	17	14	C	106 HIT
ZYCONIX	Accolade	Amiga	Réflexion	9	8	10	5	12	B	NP

TILT MICROLOISIRS

9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.
Tél. : (16-1) 46 62 20 00. Télex 631 345.
Fax : 46 62 25 31
Abonnements : tél. : (16-1) 64 38 01 25

REDACTION

Rédacteur en chef
Jean-Michel Blottière
Rédacteur en chef adjoint
Olivier Hautefeuille
Directeur artistique
Jean-Pierre Aldebert
Secrétaire de rédaction
Caprini
Maquette
Mismac
Photographe
Eric Ramaroson
Secrétariat
Juliette van Paaschen

Ont collaboré à ce numéro
Thomas Alexandre, Laurent Defrance, Douglas, Sandra Enel, Raphaëlle Gras, Jacques Harbonn, Jean-Loup Jovanovic, Piotr Korolev, Marc Lacombe, Dogue de Mauve, Marc Menier, Morgan, Rama, Robby.

MINITEL 36 15 TILT et 36 15 PLUS
Marie Poggi et François Julienne

ADMINISTRATION - GESTION
9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.
Tél. : (1) 46 62 20 00

Directeur de la publicité
Antoine Tomas
Chef de publicité
Claudine Lefebvre
Assistants de publicité
Cécile-Marie Rèyé
Vente
Synergie Presse. Alain Stefanesco, Directeur Général, 9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.
Tél. : (1) 46 38 13 90.

Service abonnements
Tél. : (1) 64 38 01 25
France : 1 an (12 numéros) : 229 F (TVA incluse).
Etranger : 1 an (12 numéros) : 316 F (train/bateau).
(tarifs avion : nous consulter). Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets) BP 53 77932 Perthes Cedex.
Pour la Belgique, tarif : 1 an (12 numéros) : 2 000 FB.
Payable par virement sur le compte de Diapason à la Banque Société Générale à Bruxelles n°210 0083593 31.

Promotion
Marcella Briza
Directeur Administratif et Financier
Margaret Figueiredo
Fabrication
Jean-Jack Vallet

Editeur
"Tilt-Microloisirs" est un mensuel édité par
TILT SNC au capital de 4 399 500 F
Principal associé : EM-IMAGES S. A.
Siège social : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Gérant et Directeur de publication
Francis-Morel
Directeur délégué
Jean-Pierre Roger

Tirage de ce numéro : 118 000 exemplaires.

Dépôt légal : 4e trimestre 1992.

Photocomposition, montage : Mismac
Photocomposition, photogravure : Proprint, Photogravure de l'Ouest.

Couverture : Image.
Imprimerie : Sima, Torcy-Impression, 77200 Torcy.

Distribution : M. L. P.
Numéro de commission paritaire : 64 671.

INDEX
des logiciels de ce numéro

826 ADRESSES

BOUTIQUES PARIS-BANLIEUE

1er Arrondissement

CONFORAMA
2, rue du Pont-Neuf
75001 Paris
Tél. (1) 42 33 78 58

CONFORAMA
Forum des Halles
75001 Paris
Tél. (1) 40 44 40 00

MICROMANIA
Forum des Halles 5, rue Pirouette
75001 Paris
Tél. (1) 45 08 15 78

NASA
31, bd Sébastopol
75001 Paris
Tél. (1) 42 33 74 45

VIDEO SHOP
47, rue de Richelieu
75001 Paris
Tél. (1) 42 96 93 95

2e Arrondissement

IBM ATALANTE
9, rue du Mail
75002 Paris
Tél. (1) 42 96 15 62

4e Arrondissement

TANDY
17, bd Poissonnière
75002 Paris
Tél. (1) 42 33 33 29

INTERNATIONAL COMPUTER
26, rue du Renard
75004 Paris
Tél. (1) 42 72 26 26

TEMPS LIBRE
22, rue Sévigné
75004 Paris
Tél. (1) 42 74 06 31

5e Arrondissement

COMPUTERLAND
38, bd Saint-Marcel
75005 Paris
Tél. (1) 47 07 20 99

COMPUTER CONCEPT
21, rue Tournefort
75005 Paris
Tél. (1) 47 07 57 15

MAUBERT ELECTRONIQUE
49, bd Saint-Germain
75005 Paris
Tél. (1) 43 25 88 80

MICROSTORY
14, rue de Poissy
75005 Paris
Tél. (1) 43 26 26 89

6e Arrondissement

2010 ELECTRONICS
71, rue du Cherche-Midi
75006 Paris
Tél. (1) 45 49 14 50

FNAC
136, rue de Rennes
75006 Paris
Tél. (1) 49 54 30 00

7e Arrondissement

DESIGN SA
226, bd Saint-Germain
75007 Paris
Tél. (1) 42 22 40 89

8e Arrondissement

KA L'INFORMATIQUE DOUCE
14, rue de Magellan
75008 Paris
Tél. (1) 47 23 72 00

MICROTRONIC
Angle de la rue Lisbonne et Corvette
75008 Paris
Tél. (1) 45 22 57 20

JUNUS
53, bd des Batignolles
75008 Paris
Tél. (1) 43 87 73 42

MICROMANIA
Galerie des Champs
84, av. des Champs-Elysées
75008 Paris
Tél. (1) 42 56 04 13

SIVEA
33, bd des Batignolles
75008 Paris
Tél. (1) 45 22 70 66

ULTIMA
21, rue de Turin
75008 Paris
Tél. (1) 42 94 97 14

COMPUTERLAND
152, bd Haussmann
75008 Paris
Tél. (1) 42 89 87 48

9e Arrondissement

ESP MICRO
32, rue de Maubeuge
75009 Paris
Tél. (1) 42 85 25 20

MAD
42, rue Lamartine
75009 Paris
Tél. (1) 48 78 11 65

10e Arrondissement

MICROBROC
70, rue des Martyrs
75009 Paris
Tél. (1) 42 81 92 89

CHIPOKAZ
8, bd Magenta
75010 Paris
Tél. (1) 42 08 12 90

GENERAL VIDEO
10, bd de Strasbourg
75010 Paris
Tél. (1) 42 06 50 50

ILLEL INFORMATIQUE
86, bd Magenta
75010 Paris
Tél. (1) 42 01 94 68

11e Arrondissement

AMIE
11, bd Voltaire
75011 Paris
Tél. (1) 43 57 48 20

BINAIRE
283, rue du Faubourg-Saint-Antoine
75011 Paris
Tél. (1) 43 70 82 45

COCONUT
13, bd Voltaire
75011 Paris
Tél. (1) 43 55 63 00

MUSICLAND
66, bd Beaumarchais
75011 Paris
Tél. (1) 47 00 09 13

POWER COMPUTING
15, bd Voltaire
75011 Paris
Tél. (1) 43 57 01 69

SURCOUF
71-75 av. Philippe-Auguste
75011 Paris
Tél. (1) 43 71 99 33

ULTIMA
5, bd Voltaire
75011 Paris
Tél. (1) 43 38 96 31

12e Arrondissement

EDEN COMPUTER
102, av. du Général-Bizot
75012 Paris
Tél. (1) 43 42 22 50

13e Arrondissement

BUS PLUS
41, rue Barrault
75013 Paris
Tél. (1) 45 80 05 66

KANAL COMPUTER
158, av. d'Italie
75013 Paris

14e Arrondissement

CHIPOKAZ
107, rue de la Tomde-Issoire
75014 Paris
Tél. (1) 43 21 51 00

JBG ELECTRONIQUE
163, av. du Maine
75014 Paris
Tél. (1) 45 41 41 63

PHASE
93, av. du Général-Leclerc
75014 Paris
Tél. (1) 45 45 73 00

VIDEO SHOP
251, bd Raspail
75014 Paris
Tél. (1) 43 21 54 45

15e Arrondissement

COMPUTERSTORE GAMES
43 rue de la Convention
75015 Paris
Tél. (1) 45 78 67 30

FIRST ELECTRONIQUE
332, rue Lecourbe
75015 Paris
Tél. (1) 45 54 62 14

HYPER CB
183, rue Saint-Charles
75015 Paris
Tél. (1) 45 54 39 76

MADISON INFORMATIQUE
127, rue Saint-Charles
75015 Paris
Tél. (1) 45 78 81 16

16e Arrondissement

COCONUT
41, rue de la Grande-Armée
75016 Paris
Tél. (1) 45 00 69 68

17e Arrondissement

ARAMIS
63, rue Guy-Moquet
75017 Paris
Tél. (1) 42 28 78 94

ELECTRON
12, place de la Porte-de-Champeret
75017 Paris
Tél. (1) 42 27 16 00

18e Arrondissement

CICI
136, rue Lamarck
75018 Paris
Tél. (1) 42 26 12 95

19e Arrondissement

SHOOT AGAIN
145, rue de Flandre
75019 Paris
Tél. (1) 40 38 02 38

20e Arrondissement

MICROMANIA
21-25, cours de Vincennes
75020 Paris
Tél. (1) 43 71 12 41

MIDISHOP
BP 242
75524 Paris Cedex

77

AUCHAN
RN 5 - CC Boissenart
77240 Cesson
Tél. 60 63 90 90

78

MICROFOLIE'S
4, rue André-Chénier
78000 Versailles
Tél. (1) 30 21 75 01

TANDY
15, rue Hoche
78000 Versailles
Tél. (1) 39 02 38 49

AUCHAN
CC Vélizy 2
av. de l'Europe
78140 Vélizy Villacoublay
Tél. (1) 39 46 96 66

GAME'S
CC Vélizy 2
78140 Vélizy
Tél. (1) 34 65 18 81

MICROMANIA
CC Vélizy 2
78140 Vélizy
Tél. (1) 34 65 32 91

FNAC
local postal 634
78158 Le Chesnay Cedex
Tél. (1) 39 54 91 54

NASA
6, av. de la République
78200 Mantes-la-Jolie
Tél. (1) 34 78 64 40

TANDY
1-3, rue Gambetta
78200 Mantes-la-Jolie
Tél. (1) 34 78 64 11

AUCHAN
chemin départemental 110
78200 Mantes-la-Jolie
Tél. (1) 30 98 22 22

AUCHAN
CC Pariwest
av. Gutenberg
78310 Maurepas
Tél. (1) 30 13 34 00

AUCHAN
départementale 161
78730 Plaisir-les-Clayes
Tél. (1) 30 55 80 35

GAME'S
CC
78991 Saint-Quentin Ville
Tél. (1) 30 57 13 43

T.F.G
153, av. de la République
78500 Sartrouville
Tél. (1) 39 57 27 17

91

EVRY GAMES
7 rue Benjamin-Franklin
91000 Evry
Tél. (1) 60 77 68 95

NASA
CC Evry 2
91000 Evry
Tél. (1) 60 77 39 59

AUCHAN
chemin départemental 19
91240 Bretigny-sur-Orge
Tél. (1) 60 85 02 11

D3M
Tél. (1) 46 23 04 23

92

BLACK AND WHITE
10, rue du 4-Septembre
92130 Issy-les-Moulineaux

FNAC
2, place de La Défense
92053 Paris La Défense
Tél. (1) 46 92 29 00

AUCHAN
67 - 81, av. du Général-Leclerq
92100 Boulogne-Billancourt
Tél. (1) 46 08 22 40

FIRST ELECTRONIQUE
124, bd de Verdun
92400 Courbevoie
Tél. (1) 47 89 15 11

TANDY
21, rue de la Station
92600 Asnières
Tél. (1) 40 86 26 23

AUCHAN
CC Les Quatre-Temps
92800 Puteaux
Tél. (1) 47 76 43 03

MICROMANIA
CC Les Quatre-Temps rotonde des Miroirs
92800 Puteaux
Tél. (1) 47 73 53 23

93

MICROMANIA
CC Rosny 2
93110 Rosny-sous-Bois
Tél. (1) 48 54 73 07

TANDY
CC Arcades
93160 Noisy-le-Grand
Tél. (1) 45 92 83 90

SURPIN
140, av. Galliéni
93174 Bondy
Tél. (1) 48 02 90 86

SCAP INFORMATIQUE
62, rue Gabriel-Péri
93200 Saint-Denis
Tél. (1) 42 43 22 78

GENIE SA
8, rue Proudhon
93214 la Plaine-Saint-Denis
Tél. (1) 48 20 23 06

NASA
CC Beau Sevran
93270 Sevran
Tél. (1) 43 83 41 11

TANDY
CC Beau Sevran
93270 Sevran
Tél. (1) 43 83 87 59

94

FNAC
CC 150
94012 Créteil Cedex
Tél. (1) 43 99 50 00

AUCHAN
av. du Maréchal-Foch
94120 Fontenay-sous-Bois
Tél. (1) 43 94 84 00

STARSOFT
58, rue des Camélias
94141 Alfortville
Tél. (1) 43 96 57 84

ORDIVIDUEL
22, rue de Montreuil
94300 Vincennes

TEMPS K
CC Belle Epine
94320 Thiais
Tél. (1) 46 87 40 38

REVOLUTION
CC zone Achaland
94380 Bonneuil-sur-Marne
Tél. (1) 43 77 41 13

TANDY
CC Belle Epine
94651 Rungis
Tél. (1) 46 75 02 22

MICRO SWEET
171, bd Maxime-Gorki
94800 Villejuif
Tél. (1) 46 77 14 00

95

AUCHAN
CC des 3 Fontaines
95003 Cergy
Tél. (1) 30 30 92 10

NASA
53, rue Paul-Vaillant-Couturier
95100 Argenteuil
Tél. (1)39 61 40 44

TANDY
CC Les Flanades
1, place de Navarre
95200 Sarcelles
Tél. (1) 39 90 08 58

PC WARE-HOUSE
ZI des Hauts Soleils
9 ch. Jules-César
95523 Cergy
Tél. (1) 30 30 36 61

BOUTIQUES PROVINCE

01

DOMINICA
60, rue Charles-Robin
01000 Bourg-en-Bresse
Tél. 74 22 42 77

NASA
CC,
ZAC de la Chambière Viriat
01000 Bourg-en-Bresse
Tél. 74 23 48 82

TANDY
CC ZAC de la Cambière
01440 Viriat
Tél. 74 45 21 97

02

TANDY
1, rue de Paris
02100 Saint-Quentin
Tél. 23 67 25 24

03

TANDY
CC Saint-Jacques
03100 Montluçon
Tél. 70 28 48 78

03 INFORMATIQUE
6, rue Galliéni
03200 Vichy
Tél. 70 97 53 54

05

JEAN-LOUIS DAVAGNIER
3, place Jean-Marcellin
05000 Gap
Tél. 95 51 01 17

SAYTEL INFORMATIQUE
CC Grande Boucle
05100 Briançon
Tél. 92 20 35 20

06

FNAC
30, av. Jean-Médecin
06000 Nice
Tél. 93 92 09 09

NASA
4, bd Jean-Jaurès
06000 Nice
Tél. 93 62 56 59

NASA
122, bd Gambetta
06000 Nice
Tél. 93 88 57 57

TANDY
CC Nice Etoile
06000 Nice
Tél. 93 80 08 47

INTER DISCOUNT
122, bd Gambetta
06000 Nice
Tél. 93 88 57 57

AUCHAN
CC La Trinité
06340 la Trinité Victor
Tél. 93 27 61 00

GAME'S
67, rue du Maréchal-Juin
06400 Cagnes-sur-Mer
Tél. 93 22 55 21

NASA
angle rue Hoche et rue du 24-août
06400 Cannes
Tél. 93 38 82 83

08

HBN ELECTRONIC
1, av. Jean-Jaurès
08000 Charleville
Tél. 24 33 00 84

09

ARISERY
22, av. de Foix
09100 Pamiers
Tél. 61 67 25 98

10

HBN ELECTRONIC
6, rue de Preize
10000 Troyes
Tél. 25 81 49 29

INTER DISCOUNT
7, rue de la République
10000 Troyes
Tél. 25 73 73 89

NASA
7, rue de la République
10000 Troyes
Tél. 25 73 73 89

SYGAMORE
37, rue Urbain IV
10000 Troyes
Tél. 25 73 48 38

TANDY
14, rue Pitou
10000 Troyes
Tél. 25 73 64 74

11

TANDY ETS DELHOM
91, rue Bringer
11000 Carcassonne
Tél. 68 47 08 94

CIBL
2, rue Racine
11100 Narbonne
Tél. 68 41 01 54

12

TANDY ETS TOURNIER
19, rue Amans-Rodat
12000 Rodez
Tél. 65 68 68 75

13

COCONUT
4 bis, rue du Jeune-Anacharsis
13001 Marseille
Tél. 91 33 69 83

TANDY
48, bd de la Libération
13001 Marseille
Tél. 91 47 50 06

INTER DISCOUNT
39, av. Cantini
13006 Marseille
Tél. 91 78 00 61

AMIE
69, cours Lieuteaud
13006 Marseille
Tél. 91 42 50 42

CALCULS ACTUELS
49, rue Paradis
13006 Marseille
Tél. 91 33 33 44

NASA
39, av. Cantini
13006 Marseille
Tél. 91 78 00 61

TANDY
CC Carrefour
quartier du Griffon
13127 Vitrolles
Tél. 42 79 08 99

NASA
2 bis, place Lamartine
13200 Arles
Tél. 90 96 11 02

TANDY
14, rue du 4-Septembre
13200 Arles
Tél. 90 49 84 00

TANDY ETS DELMOTTE
183, bd Nostradamus
13300 Salon-de-Provence
Tél. 90 56 06 16

AUCHAN
route de Gémenos
13400 Aubagne
Tél. 42 84 61 61

NASA
CC Barnfoud, Plan de Campagne
13470 Cabries
Tél. 42 02 54 45

AUCHAN
ZAC de Canto Perdrix
13500 Martigues
Tél. 42 47 11 11

14

FNAC
CC Paul-Doumer
14000 Caen
Tél. 31 50 20 50

NASA
87-91, rue de Bernières
14000 Caen
Tél. 31 86 65 30

TANDY
48, rue Saint-Jean
14000 Caen
Tél. 35 88 71 70

TANDY
CC Saint-Clair
14200 Hérouville Saint-Clair
Tél. 31 47 40 88

15

MALROUX MAZEL
4, place du Palais de Justice
15000 Aurillac
Tél. 71 48 17 77

16

AUCHAN
RN 10
16400 Angouleme
Tél. 45 24 45 24

TANDY
CC Auchan-la-Couronne
16400 Angoulême
Tél. 45 67 12 22

17

LIBRAIRIE SALIBA
28-30, av. Gambetta
17100 Saintes
Tél. 46 93 45 88

NASA
ZAC. Beaulieu, rue du 18 Juin
17138 Pulboreau
Tél. 46 67 24 56

TANDY ETS HUMEAU
3, rue des Bains
17200 Royan
Tél. 46 05 60 88

TANDY ETS PINEAU
26, rue Touffaire
17300 Rochefort
Tél. 46 99 04 15

TANDY LOISIR ELECT
CC Quatr'anes, route de La Rochelle
17300 Rochefort
Tél. 46 99 16 01

21

ACT INFORMATIQUE
7, bd Clémenceau
21000 Dijon
Tél. 80 73 52 40

FNAC
24, rue du Bourg
21036 Dijon Cedex
Tél. 80 30 11 30

TANDY
CC Grand-Marché, rue des Echoppes
21800 Quétigny-les-Dijon
Tél. 80 46 06 69

22

GAMMA ELECTRONIQUE
6, rue Saint-Benoît
22000 Saint-Brieuc
Tél. 96 33 00 85

TANDY
CC Rallye
22000 Saint-Brieuc
Tél. 96 78 04 55

TANDY SONO CB MUSIC
5, rue Paul-Langevin
22400 Lamballe
Tél. 96 31 33 88

24

AUCHAN
lieu-dit "La Cropte"
24430 Marsac-sur-l'Isle
Tél. 53 04 75 75

25

NASA
CC Châteaufarine, route de Dôle
25000 Besançon
Tél. 81 52 26 03

PROFORMA PSI
22, av. Carnot
25000 Besançon
Tél. 81 81 45 19

TANDY
11, rue Battaut
25000 Besançon
Tél. 81 81 45 19

MICRO ALPHA SOFT
31, av. des Alliés
25200 Montbéliard
Tél. 81 95 19 20

TANDY
CC Carrefour
25048 Besançon
Tél. 81 80 95 82

26

DIA
4, rueJoubert
26000 Valence
Tél. 75 44 21 27

NASA
CC Le Trident
26000 Valence
Tél. 75 55 98 92

CENTAURI INFORMATIQUE
2, rue Diane-de-Poitiers
26205 Montélimar
Tél. 75 51 20 16

27

DROUHET
34, rue du Drousel
27000 Evreux
Tél. 32 39 15 88

NASA
Caer-Normanville
27000 Evreux
Tél. 32 31 17 17

ASSELEC
ZI, 1, rue Mondo, BP 1900
27019 Evreux
Tél. 32 28 30 10

LA COMMANDE ELECTRONIQUE
7, rue des Prias
27920 Saint-Pierre-de-Bailleul
Tél. 32 64 63 62

28

JEAN LEGUE
10, rue Noël-Ballay
28000 Chartres
Tél. 37 21 17 17

INTER DISCOUNT
19, rue du Bois-Merrain
28000 Chartres
Tél. 37 21 28 28

NASA
19, rue du Bois-Merrain
28000 Chartres
Tél. 37 21 28 28

29

CHIPOKAZ
8, rue Jean-Marie-le-Bris
29000 Brest
Tél. 98 46 02 85

KAMPER INFORMATIQUE
5, rue George-Sand
29200 Brest
Tél. 98 46 43 73

MAJUSCULE INFORMATIQUE
129, rue Jean-Jaurès
29200 Brest
Tél. 98 80 39 23

30

TANDY
130, route d'Avignon
30000 Nîmes
Tél. 66 27 14 18

INTER DISCOUNT
bd Salvador-Allende
30000 Nîmes
Tél. 66 29 87 96

TANDY
38, bd Gambetta
30000 Nîmes
Tél. 66 67 91 91

31

FNAC
Promenade des Capitouls
31000 Toulouse
Tél. 61 23 11 08

MICRO DIFFUSION
43, bd Carnot
31000 Toulouse
Tél. 61 22 81 17

OMEGA ELECTRONIQUE
20, rue Matabiau
31000 Toulouse

PIXISOFT
1, rue de Metz
31000 Toulouse
Tél. 61 23 48 02

TANDY
13-15, allée Verdier
31000 Toulouse
Tél. 61 53 94 28

TANDY
326, route de Seysses
31000 Toulouse
Tél. 61 40 64 57

ULTIMA
place du Capitole
35, rue du Tour
31000 Toulouse
Tél. 62 27 04 38

TANDY
CC Carrefour
route d'Espagne
31120 Toulouse
Tél. 61 76 70 40

TANDY LA SOLUTION
8, place de la Paix
31600 Muret
Tél. 61 56 84 41

32

MICRODIS SARL
2, av. Yser
32000 Auch
Tél. 62 63 51 14

33

ATIB
119, cours d'Alsace-Lorraine
33000 Bordeaux
Tél. 56 52 52 16

AUCHAN
quartier du Lac
33000 Bordeaux
Tél. 56 43 44 00

AUCHAN
quartier de l'Hôtel-de-Ville
33000 Bordeaux
Tél. 56 93 81 60

CRAZY EDDIE
24, rue Saint-Rémy
33000 Bordeaux
Tél. 56 44 40 12

FNAC
Centre Saint-Christoly
33000 Bordeaux
Tél. 56 51 15 33

L'ONDE MARITIME INFORMATIQUE
257, rue Judaïque
33000 Bordeaux
Tél. 56 24 05 34

MID
18, place Pey-Berland
33000 Bordeaux
Tél. 56 44 64 88

PHILIPPE ELECTRONIQUE
15, cours de l'Argonne
33000 Bordeaux
Tél. 56 91 04 64

TANDY
71, rue de la Fondaudègge
33000 Bordeaux
Tél. 56 81 68 10

TANDY
2, av. Thiers
33100 Bordeaux
Tél. 56 86 75 25

TANDY STE SADEM
CC de Beguey
33410 Cadillac
Tél. 56 62 14 95

TANDY
CC Continent
33500 Libourne
Tél. 57 25 12 71

TANDY
9, rue Dulout
33600 Pessac
Tél. 56 45 04 43

TANDY
av. de la Marne, les Arcades Désir
33700 Mérignac
Tél. 56 24 11 83

34

COCONUT
CC le Triangle
34000 Montpellier
Tél. 67 58 58 88

MICROPUCE
15, cours Gambetta
34000 Montpellier
Tél. 67 92 58 83

PC SOFT
12, rue Cadtilhon, BP 1026
34006 Montpellier Cedex 1
Tél. 67 92 90 90

FNAC
Centre Polygone BP 108
34041 Montpellier Cedex
Tél. 67 64 14 00

TANDY PUISSANCE 7 SARL
27, rue Victor-Hugo
34200 Sète
Tél. 67 46 13 13

NASA
ZAC du Fenouillet
34470 Perols
Tél. 67 50 02 49

TANDY
14, av. Jean-Moulin
34500 Béziers
Tél. 67 31 37 65

TANDY
36, av. Blanqui
34600 Bedarieux
Tél. 67 95 00 36

TANDY
CC Trifontaine
34980 Saint-Clément
Tél. 67 61 01 56

35

FNAC
Centre Colombia
35000 Rennes
Tél. 99 31 79 79

MICRO C
16, rue Fossés
3500 Rennes
Tél. 99 63 71 11

TANDY
CC intermarché route de Saint-Malo
35300 Fougère
Tél. 99 94 14 21

VAUGEOIS ELECTRONIQUE
35, rue Giraudeau
37000 Tours
Tél. 47 37 53 61

37

LIM
CC Cats
37170 Chambray-les-Tours
Tél. 47 27 29 00

NASA
CC Chambray 2
37170 Chambray-les-Tours
Tél. 47 28 21 30

TANDY ESPACE ICM
route de Tours
37500 Chinon
Tél. 47 93 17 17

38

BY INFORMATIQUE
28, rue Denfert-Rochereau
38000 Grenoble

COCONUT
8, cours Berriat
38000 Grenoble
Tél. 76 50 99 41

TANDY
CC Saint-Hubert
38080 l'Isle-d'Abeau
Tél. 74 27 10 24

NASA
CC Continent
38120 Saint-Egrève
Tél. 76 75 45 50

NASA
CC Espace Comboire
38130 Echirolles
Tél. 76 33 34 81

TANDY
CC Espace Comboire
38130 Echirolles
Tél. 76 40 02 74

TANDY
CC la Fauconnière,
N 60, pont Catanne
38170 Seyssinet-Pariset
Tél. 76 49 46 54

TANDY ELECTRONIQUE ET LOISIR
3, rue de l'Eperon
38200 Vienne
Tél. 74 31 93 44

MICRO AVENIR
2, av. Georges-Frier
38500 Voiron
Tél. 76 65 72 55

39

GERMOND SA
12, av. Eisenhower
39100 Dôle

40

TANDY MEGAWATT
15, rue Léon-des-Landes
40000 Mont-de-Marsan
Tél. 58 06 21 79

41

ETS PHILIPPE DENIS
22-56 av. Gérard-d'Yvan
41100 Vendôme
Tél. 54 77 02 87

42

AUCHAN
Centre II
rue alexandre Pourcel
42000 Saint-Etienne
Tél. 77 57 71 60

FRANCE DISQUETTE
24, rue de la République
42000 Saint-Etienne
Tél. 77 21 26 28

NASA
32, rue des Rochettes,
Monthieu
42000 Saint-Etienne
Tél. 77 34 19 85

TANDY
8, rue Gambetta
42000 Saint-Etienne
Tél. 77 37 78 21

PILAT INFORMATIQUE EDUCATIVE
Saint-Appolinard
42410 Pelussin
Tél. 74 87 33 47

43

DETROIT FOURNEL INFORMATIQUE
14, av. Foch
43000 le Puy
Tél. 71 09 49 07

KI DIFFUSION
chemin de la Vierge
43260 Saint-Pierre-Eynac
Tél. 71 57 67 22

AUCHAN
Montravel
42390 Villars
Tél. 77 43 52 00

44

INFORMATIQUE BASCO LANDAISE
71, bd d'Haussez
44000 Mont de Marsan
Tél. 58 06 03 48

MICRONAUTE
9, rue Urvoy-de-Saint-Bedan
44000 Nantes
Tél. 40 69 03 58

TANDY
3, rue Feltre
44000 Nantes
Tél. 40 35 77 60

AUCHAN
rue de la Jaunaie
44230 Saint-Sébastien s/Loire
Tél. 40 80 13 13

TANDY
CC Leclerc
44400 Reze
Tél. 40 75 30 27

AUCHAN
RN 471
44570 Trignac
Tél. 40 90 40 40

TANDY
CC Auchan
44570 Trignac
Tél. 40 90 30 96

AUCHAN
route de Vannes
44800 Saint-Herblain
Tél. 40 16 13 13

45

FNAC
16, rue de la République
45000 Orléans
Tél. 38 53 10 10

AUCHAN
rue de la Mouchetière
45140 Saint-Jean-la-Ruelle
Tél. 38 88 02 58

MERCI
ZI Ingres
23, rue de la Mouchetère
45140 Saint-Jean-la-Ruelle
Tél. 38 43 11 83

NASA
CC Auchan
45140 Saint-Jean-la-Ruelle
Tél. 38 43 51 20

AUCHAN
av. de Verdun
45160 Olivet
Tél. 38 66 04 35

TANDY SARL SEMELEC
48, rue Jean-Jaurès
45200 Montargis
Tél. 38 85 74 14

46

BUREAU SYSTEM 46
Regourd
46000 Cahors
Tél. 65 35 34 14

47

TANDY ETS JULIEN
1, cours du 14-Juillet
47000 Agen
Tél. 53 66 55 64

TANDY
24, rue de la Convention
47300 Villeneuve-sur-Lot
Tél. 53 40 29 80

49

NASA
CC des Halles
49000 Angers
Tél. 41 86 11 00

TANDY
place Herault
49000 Angers
Tél. 41 88 12 82

TEMPS X
17 bis, place Molière
49000 Angers
Tél. 41 87 88 72

PEEK AND POKE
10, place de la République
49100 Angers
Tél. 41 86 15 89

TANDY
CC Continent
49300 Chôlet
Tél. 41 58 07 61

50

NASA
12, av. de Paris
50000 Cherbourg
Tél. 33 20 52 52

AUCHAN
CC du Cotentin
BP 21
50470 la Glacerie
Tél. 33 44 43 44

51

CLE DE SOL
2, rue de l'Etape
51100 Reims
Tél. 26 88 42 90

DOUBLE A DISTRIBUTION
80, av. de Laons
51100 Reims
Tél. 26 40 03 04

LOGIMICRO
2, av. de Laon
51100 Reims
Tél. 26 47 44 14

52

BOLOT GEOFFRIN
53, rue Aristide-Briand
52100 Joinville
Tél. 25 94 14 99

53

MIL
24, rue du Pont-de-Mayenne
53000 Laval
Tél. 43 49 08 25

54

ELECTRONIC LOISIRS
66, rue du Mont-Désert
54000 Nancy
Tél. 83 41 08 84

NASA
CC Saint-Sébastien
54000 Nancy
Tél. 83 35 70 92

TANDY
19 bis, rue de Serre
54000 Nancy
Tél. 83 37 27 20

TANDY
CC Saint-Sébastien
BP 165
54000 Nancy
Tél. 83 37 02 29

TANDY STE STEM
188, av. Claude-Blenod
54700 Pont-à-Mousson
Tél. 83 83 18 50

56

L'ORDINATEUR 56
38, bd de la Paix
56000 Vannes
Tél. 97 42 52 20

TANDY
18, cours de la Bove
56100 Lorient
Tél. 97 21 49 01

57

FNAC
centre Saint-Jacques
57000 Metz
Tél. 87 38 34 21

GRYCHTA FRERES
1-5, rue de La Fontaine
57000 Metz
Tél. 87 36 09 18

TANDY
44, rue Haute-Seille
57000 Metz
Tél. 87 75 32 54

AUCHAN
Voie romaine
BP 313
57213 Semecourt Cedex
Tél. 87 34 56 56

58

MICROLOFT
23, rue du Rempart
58000 Nevers
Tél. 86 57 37 77

NASA
1, rue Hoche
58000 Nevers
Tél. 86 21 50 40

TANDY
CC Carrefour
route de Fourchambault
58000 Nevers-Marzy
Tél. 86 57 23 22

59

FNAC
9, place du Général-de-Gaulle
59000 Lille
Tél. 20 30 72 30

TAM SCALL
105, rue Léon-Gambetta
59000 Lille
Tél. 20 57 18 81

ULTIMA
72-74, rue de Paris
59000 Lille
Tél. 20 42 09 09

TANDY
139, rue Gambetta
59000 Lille
Tél. 20 57 01 05

TANDY
résidence Châteaubriand
70, route de Douai
59000 Lille
Tél. 20 52 00 47

TANDY
162, av. de Dunkerque
59000 Lille
Tél. 20 92 17 50

TANDY
CC 2000, bd Gambetta
59100 Roubaix
Tél. 20 73 50 48

AUCHAN
rue Pierre-Catteau
59115 Leers
Tél. 20 75 33 04

TANDY
CC de Chambourcy
59115 Leers
Tél. 20 82 91 49

TANDY
CC Carrefour
59128 Flers
Tél. 27 98 23 23

AUCHAN
RN 45
59140 Anzin
Tél. 27 46 86 54

MICRO COMPUTER SERVICE
24, rue du Louis-Lemaire
59140 Dunkerque
Tél. 28 63 00 10

NASA
98-102, bd Alexandre-III
59140 Dunkerque
Tél. 26 63 89 77

AUCHAN
2, rue Jean-Jaurès
59161 Escaudœuvres
Tél. 27 81 66 00

TANDY GRAND BAZAR
19, rue Bermonville
59165 Auberchicourt
Tél. 27 92 53 46

AUCHAN
bd d'Halluin
59223 Ronq
Tél. 20 94 92 00

TANDY
CC Continent
59290 Wasquehal
Tél. 20 98 50 90

AUCHAN
2, place du Gal.-Hormes
59300 Valenciennes
Tél. 27 33 58 77

AUCHAN
CC les Géants - RN 352
59320 Haubourdin
Tél. 20 92 92 33

TANDY RS ELECTRONIC
17, rue des Chaudronniers
59400 Cambrai
Tél. 27 83 31 16

NASA
CC Petite-Forêt
59410 Anzin
Tél. 27 29 36 90

TANDY
CC Saint-Pol-Jardin
59430 Saint-Pol-sur-Mer
Tél. 28 60 34 95

AUCHAN
CC Triolo
59650 Villeneuve-d'Asq
Tél. 20 67 62 22

DIGIT CENTER
CC V2
59650 Villeneuve-d'Ascq
Tél. 20 47 44 23

NASA
CC Villeneuve 2
59650 Villeneuve-d'Ascq
Tél. 21 91 47 85

AUCHAN
D 121
59720 Louvroil
Tél. 27 64 90 81

TANDY
CC Auchan
59720 Louvroil
Tél. 27 65 45 45

AUCHAN
RN 40
59760 Grande-Synthe
Tél. 28 27 99 89

IDEM INFORMATIQUE
1, rue du Plat
59800 Lille

MICROPUCE
1, rue du Plat
59800 Lille
Tél. 20 30 63 39

60

NASA
23, rue Saint-Corneille
60200 Compiègne
Tél. 44 86 00 02

TANDY
CC Creil Sud
RN 16
60740 Saint-Maximin
Tél. 44 26 17 06

62

TANDY ETS TRENELEC
10, rue de la Taillerie-entre-deux-places
62000 Arras
Tél. 21 51 17 14

NASA
CC Continent
62100 Calais
Tél. 21 34 90 77

AUCHAN
RN 42
62200 Boulogne Saint-Martin
Tél. 21 92 06 00

NASA
25-27, rue de Thiers
62200 Boulogne-sur-Mer
Tél. 21 83 14 15

TANDY
CC Auchan
RN 42
62200 Boulogne Saint-Martin
Tél. 21 80 00 50

LENS MICRO INFORMATIQUE
96, av. Alfred-Masq
62300 Lens
Tél. 21 28 72 44

TANDY
22-24, rue de la Paix
62300 Lens
Tél. 21 28 60 36

AUCHAN
CC La rotonde
rue du Docteur-Dhenin
62400 Béthune
Tél. 21 68 28 28

ETS RUFFIN
165, rue Sadi-Carnot
62400 Béthune
Tél. 21 68 29 39

NASA
CC La Rotonde
62400 Béthune
Tél. 21 56 98 10

TANDY
CC La Rotonde
62400 Béthune
Tél. 21 56 59 88

MICROGICIEL
2, place Pierre-Bonhomme
62500 Saint-Omer
Tél. 21 93 67 99

NASA
CC Auchan
62900 Noyelles-Godault
Tél. 21 49 77 01

AUCHAN
RN 43
62950 Noyelles Godault
Tél. 21 20 36 36

TANDY
CC Auchan
RN 43
62950 Noyelles-Godault
Tél. 21 75 46 38

63

FNAC
Centre Jaude
63000 Clermont-Ferrand
Tél. 73 93 22 00

TANDY
18 bis, rue André-Moinier
63000 Clermont-Ferrand
Tél. 73 31 13 90

TANDY
CC Mammouth
63170 Aubière
Tél. 73 27 48 60

64

BASE 4
11, rue Samonzet
64000 Pau
Tél. 59 83 78 78

NASA
2, bd Commandant-Mouchotte
64000 Pau
Tél. 59 30 64 66

TANDY
13, rue Cassin
64000 Pau
Tél. 59 80 03 73

TANDY
CC Carrefour, RN 117
64230 Lescar
Tél. 59 92 18 55

BASE 4
CC Bab
64600 Anglet
Tél. 59 52 14 08

TANDY
CC Bab, 2, rue Jean-Léon-Laporte
64600 Anglet
Tél. 59 63 52 76

65

BASE 4
57, bd Lacaussade
65000 Tarbes
Tél. 62 51 36 13

NASA
1, av. Bertrand-Barière
65000 Tarbes
Tél. 62 51 21 21

TANDY
70, rue du Maréchal-Foch
65000 Tarbes
Tél. 62 51 12 33

66

NASA
26, cours Lazare-Escaguel
66000 Perpignan
Tél. 68 34 07 62

TANDY
CC Auchan
route de Perthuis
66000 Perpignan
Tél. 68 56 60 76

AUCHAN
RN 9
Mas Galté
66028 Perpignan
Tél. 68 54 22 55

67

FNAC
22, place Kléber
67000 Strasbourg
Tél. 88 22 03 39

NASA
place de l'Homme-de-Fer
67000 Strasbourg
Tél. 88 22 34 00

TANDY
1, rue de Zurich
67000 Strasbourg
Tél. 88 35 05 44

AUCHAN
CC Haute-Pierre
67200 Strasbourg
Tél. 88 26 26 26

TANDY
2, rue Poincaré
67300 Schiltigheim
Tél. 88 83 62 18

TANDY
136, Grand-Rue
67500 Haguenau
Tél. 88 73 00 48

TANDY
2, route de Colmar
67600 Sélestat
Tél. 88 92 21 34

68

FNAC
1, Grand-Rue
68000 Colmar
Tél. 89 23 32 12

NASA
75, rue Franklin
68100 Mulhouse
Tél. 89 59 89 89

TANDY
CC Euromarché, Ile Napoléon
av. Fribourg
68100 Mulhouse
Tél. 89 61 80 86

FNAC
54, rue du Sauvage
68200 Mulhouse
Tél. 89 56 33 55

TANDY
Drugstore Eglinger, place de l'Eglise
68310 Wittelsheim
Tél. 89 55 13 98

69

GAMES
CC La Part-Dieu
69000 Lyon
Tél. 78 62 70 30

GENERAL
39-41, rue Paul Chenavard
69001 Lyon
Tél. 72 00 96 96

TANDY
154, bd Croix-Rousse
69001 Lyon
Tél. 78 27 72 68

FNAC
85, rue de la République
69002 Lyon
Tél. 78 42 26 49

NASA
26, rue Grenette
69002 Lyon
Tél. 78 42 99 79

TANDY
11, rue de Brest
69002 Lyon
Tél. 78 38 34 26

TANDY
11, quai Augagneur
69002 Lyon
Tél. 78 95 37 13

TANDY
299, cours Emile-Zola
69100 Villeurbanne
Tél. 78 94 29 19

TANDY
4, cours Tolstoï
69100 Villeurbanne
Tél. 78 03 08 30

TANDY
208, av. Jean-Jaurès
69100 Decines
Tél. 72 02 12 42

NASA
CC du Grand-Vire
1 av. G.-Péri
69120 Vaulx-en-Velin
Tél. 72 04 54 14

NASA
CC Le Pétrolier
69130 Ecully
Tél. 78 33 68 01

AUCHAN
av. Gabriel-Péri
69200 Vaulx en Velin
Tél. 78 80 69 45

NASA
CC Saint-Genis 2, les Basses Barolles
69230 Saint-Genis-Laval
Tél. 78 56 43 35

TANDY
CC Saint-Genis 2,
101, route de Vouries
69230 Saint-Genis
Tél. 78 56 61 12

TANDY
245, route nationale
69400 Villefranche-sur-Saône
Tél. 74 60 08 39

TANDY
CC de la Gier
voie express C47/B2
69700 Givors
Tél. 72 24 18 13

AUCHAN
ZAC du Champ-du-Pont
69800 Lyon Saint-Priest
Tél. 78 41 81 18

MICRO & ROBOTS
15, rue Fructidor
71100 Chalon-sur-Saône
Tél. 85 93 34 82

TANDY
CC de la Thalie,
av. des Poilus d'Orient
71100 Chalon-sur-Saône
Tél. 85 43 30 06

72

AUCHAN
RN 138
72650 La Chapelle-Saint-Aubin
Tél. 43 24 68 00

TANDY
CC Auchan
72650 Le Mans
Tél. 43 28 44 72

73

NASA
CC le Galion
rue Centrale-Brassens
73000 Chambéry
Tél. 79 70 53 33

TANDY
166 cours Roissard
73000 Chambéry
Tél. 79 86 08 88

74

FNAC
18, rue Sommeiller
74000 Annecy
Tél. 50 51 72 32

NASA
19, rue Sommeiller
74000 Annecy
Tél. 50 51 47 22

BOOMERANG
81, chemin du Périmètre
BP 585
74054 Annecy Cedex
Tél. 50 27 63 12

AUCHAN
ZI de la Mandallaz - Epagny
74330 La Balme-de-Sillingy
Tél. 50 22 29 88

TANDY
CC Auchan Cellule 36
74330 Epagny
Tél. 50 22 34 46

76

FNAC
39, rue Ecuyère
76000 Rouen
Tél. 35 71 82 82

NASA
41-43, rue des Carmes
76000 Rouen
Tél. 35 07 07 07

NASA
av. de Caen
76000 Rouen
Tél. 35 03 95 15

TANDY
84, rue Jeanne-d'Arc
76000 Rouen
Tél. 35 88 72 12

TANDY
6, place du Général-de-Gaulle
76170 Lillebonne
Tél. 35 38 39 91

NASA
CC Val Druel
76200 Dieppe
Tél. 35 82 99 84

TANDY
CC Mesnil-Roux
76360 Barentin
Tél. 35 91 00 71

TANDY
45, av. René-Coty
76600 Le Havre
Tél. 35 21 68 58

AUCHAN
ZAC du Mont-Gaillard
76620 Le Havre
Tél. 35 46 47 47

79

TANDY
Galerie marchande
79130 Niort-Chauray
Tél. 49 08 24 99

80

TANDY
18, rue Vergnaux
80000 Amiens
Tél. 22 92 86 84

81

TANDY
35, av. Teyssiers
81000 Albi
Tél. 63 54 78 11

TANDY
123 bis, bd Albert 1er
81100 Castres
Tél. 63 59 53 22

TANDY GLOBE ELECTRONIC
5, place Olombel
81200 Mazamet
Tél. 63 61 71 62

82

TANDY
15, place Prax-Paris
82000 Montauban
Tél. 63 63 53 25

83

TANDY
76, bd de Strasbourg
83000 Toulon
Tél. 94 93 06 00

TANDY
CC Continent
83190 Ollioules
Tél. 94 06 06 05

84

AITEL
2, rue de l'Olivier, Les Halles
84000 Avignon
Tél. 90 27 00 09

NASA
16, rue du Vieux-Sextier
84000 Avignon
Tél. 90 85 82 10

TANDY
10, bd Saint-Ruf
84000 Avignon
Tél. 90 85 17 76

AUCHAN
CC Mistral 7
84013 Avignon
Tél. 90 88 91 18

AUCHAN
ZAC du Saint-Tronquet
84130 Le Pontet
Tél. 90 31 90 80

85

TANDY LEM ELECTRON
8, quai Franqueville
85100 Les Sables-D'Olonne
Tél. 51 21 31 61

86

NASA
place du Marché, N-D-La-Grande
86000 Poitier
Tél. 49 41 63 40

87

TANDY
29, rue Haute-Vienne
87000 Limoges
Tél. 55 34 25 64

TANDY
CC Carrefour, route de Toulouse
87220 Feytiat
Tél. 55 06 96 82

88

TANDY
CC Saint-Nicolas
88000 Epinal
Tél. 29 35 23 23

89

TANDY
CC Mammouth
89000 Auxerre
Tél. 84 46 53 55

90

FNAC
6, rue des Capucins
90000 Belfort
Tél. 84 21 00 15

NASA
52, faubourg de France
90000 Belfort
Tél. 84 28 38 21

TANDY
5, av. Wilson
90000 Belfort
Tél. 84 21 47 25

97

TANDY
BP 4292
97500 Saint-Pierre-et-Miquelon
Tél. 508 41 31 23

DYNAMIC COMPUTER
5, rue Gutemberg
1201 Genève
Tél. (19 41) 22 144 40 17

VAGOCDS
Jeanne-d'Arc
1837 Château-d'Oex, Suisse
Tél. (19 44) 29 458 42

VENTE PAR CORRESPONDANCE

ACE
12, rue Bayen
75017 Paris
Tél. (1) 47 66 59 99

AITEL
Bruyere 2000, Bât 1.
650, rue H-Becquerel Le Millenaire
34000 Montpellier
Tél. (1) 67 13 66 00

BELIM TECHNOLOGIES
Polyparc 13, rue V.Jankelevitch
77184 Emerainville
Tél. (1) 64 61 78 78

C.C.M.
37, rue des Mathurins
75008 Paris
Tél. (1) 40 16 04 02

CENTURY SOFT
BP 454
03004 Moulins Cedex
Tél. (1) 76 46 20 48

COCONUT
Av. Jean-Mermoz, imm. Atalante
34000 Montpellier
Tél. (1) 67 65 05 40

DUCHET COMPUTERS
51, Saint Georges road
NP6 5 La Chepstow
Tél. (19 44) 291 257 80

EVRY GAMES
7, venelle B.Franklin
91000 Evry
Tél. (1) 60 77 68 95

FUNWARE
BP 54.20
75811 Paris Cedex 17
Tél. (1) 45 22 29 23

GNI
BP 9617 La Pompignane
34054 Montpellier Cedex
Tél. (1) 67 65 05 89

IFA INFORMATIQUE ET COMMUNICATION
549 RN
59680 Clerfontaine
Tél. (1) 27 65 86 11

JESSICO
BP 693
06012 Nice Cedex 1
Tél. (1) 93 51 61 30

LE GUIDE DES BPM
BP 60
59910 Bondues
Tél. (1) 20 37 00 10

SCANNERS'S
BP 26
13351 Marseille Cedex 5
Tél. 91 34 34 94

SHOOT AGAIN
145, rue de Flandre
75019 Paris
Tél. (1) 40 34 36 26

SOFTAGE
BP 35
62101 Calais Cedex
Tél. 21 36 37 71

SUPPORT DISQUETTES

3M
bd de L'Oise
95006 Cergy-Pontoise Cedex
Tél. (1) 30 31 61 61

AGFA GEVAERT
8 rue Ampère
78054 St-Quentin-en-Yvelines
Tél. (1) 30 43 95 00

BASF
140, rue Jules-Guesde
92300 Levallois-Perret
Tél. (1) 47 30 55 00

JVC
ZI 2, rue Ampère
BP 125
95500 Gonesses
Tél. (1) 39 87 36 00

KODAK
26, rue Villiot
75009 Paris
Tél. (1) 40 01 30 00

MEMOREX
3, rue Maurice-Ravel
92300 Levallois-Perret
Tél. (1) 47 39 32 75

MITSUBISHI
65, av. de Colmar
92500 Rueil-Malmaison
Tél. (1) 47 08 78 00

SONY
15, rue Floréal
75017 Paris
Tél. (1) 40 87 30 00

TDK
15, rue de Villeneuve
94563 Rungis
Tél. (1) 46 87 36 67

VERBATIM
33, rue Faidherbe
75011 Paris
Tél. (1) 43 56 22 22

SERVICE APRES-VENTE

AITEL
Bastide Blanche Evolic D5
13127 Vitrolles
Tél. (1) 42 79 61 20

AITEL
ZI des Courtine
84000 Avignon
Tél. (1) 90 86 24 45

ALTITUDE 21
161, rue de Charonne
BP 255
75524 Paris Cedex 11

CHIPOKAZ
107, rue de La Tombe-Isssoire
75014 Paris
Tél. (1) 43 21 51 00

MIS
17, bd Ney
75018 Paris
Tél. (1) 40 38 36 34

ORDINATEUR EXPRESS
3, rue Pelouze
75008 Paris
(1) 42 93 15 15

SIVEA
27, bd des Batignolles
75008 Paris
Tél. (1) 42 93 67 74

TELCI
chemin de Crève-Cœur
BP 157
93204 Saint-Denis Cedex 1
Tél. (1) 48 29 63 35

DISTRIBUTEURS

ALMATEC
19, rue des Parisiens
92600 Asnieres
Tél. (1) 47 90 21 11

ASAP
2, av. des Chaumes
78180 Montigny-le Bretonneu
Tél. (1) 30 43 82 33

BANDAI
13, rue Vernier
75017 Paris
Tél. (1) 40 68 74 74

BG DIFFUSION
16-18, rue de la Mouche
69540 Irigny
Tél. 78 50 58 52

BUS PLUS
41, rue Barrault
75013 Paris
Tél. (1) 45 80 05 66

CICI
95, rue de La Boëtie
75008 Paris

CIEP
25 bis, rue Duguay
95100 Argenteuil
Tél. (1) 39 47 29 29

COMDIS
4, chemin Chilly
91160 Champlan
Tél. (1) 64 48 59 80

DPMF
321, av. du Général-de-Gaulle
92140 Clamart
Tél. (1) 46 30 99 06

ECUDIS
47, chemin des Bruyères
BP 262
69152 Decines Charpieu Cedex
Tél. (1) 72 02 59 00

FRAME
32, av. de l'Europe
BP 125
78148 Velizy Cedex
Tél. (1) 34 88 99 99

GUILLEMOT
BP 2
56200 La Gacilly
Tél. 99 08 90 88

INTERNATIONAL INNELEC
45, rue Délizy
93692 Pantin Cedex
Tél. (1) 48 10 55 55

ISE CEGOS
tour Amboise
204 Rond-Point Du Pont-De-Sèvres
92100 Boulogne
Tél. (1) 46 09 28 28

JSI
89 bis, rue de Charenton
75012 Paris

METROLOGIE
4, av. Laurent-Cely
92606 Asnières
Tél. (1) 40 80 90 00

MICROMANIA
BP 009
06901 Sophia Antipolis Cedex
Tél. (1) 92 94 36 00

MICROPROSE FRANCE
25, rue Lemercier
75017 Paris
Tél. (1) 40 08 02 85

MICROSOFT
ZI de Courtabœuf
12, av. Québec 519
91946 Les Ulis Cedex
Tél. (1) 69 86 46 46

OMNILOGIC
11 rue de Cambray Bât. 28
75019 Paris
Tél. (1) 40 05 28 00

PRESTASOFT
321-323, av. Charles-de-Gaulle
92160 Clamart
Tél. (1) 46 31 97 30

TEKELEC AIRTRONIC
rue C. Vernet, BP 2
92315 Sèvres Cedex
Tél. (1) 45 34 75 35

UBISOFT
28, rue Armand-Carrel
93100 Montreuil
(1) 48 57 65 52

UNLIKE
19-21 rue du 8-Mai 1945
94117 Arcueil Cedex
Tél. (1) 47 40 41 00

EDITEURS

AB SOFT
27, rue Montevideo
75016 Paris

ABLEX
Voir Us Gold

ACCESS SOFTWARE
Voir Us Gold

ACCLAIM EUROPE
Friedrichstrabe 9 Postfach
430765 D-800 Munchen (All)
Tél. (19 49) 89 471031

ACCOLADE
5300 Stevens Creen Bvd San Jose
Ca 95129(USA)
Tél. (19.1) 408 985 1700

ACCOLADE EUROPE
Bowling House
Point Pleasant
Wandsworth
London SW18 1PE (GB)
Tél. (19 44) 818 770 880

ACTIONWARE
38 W 255 Deerpath Road
60510 Il Batavia (USA)
Tél. (19 1) 312 879 8998

ACTIVISION/DISC COMPANY
738, rue Yves-Kermen
92658 Boulogne Cedex
Tél. (1) 49 10 99 95

ADALOG
27, av. de Verdun
92170 Vanves
Tél. (1) 46 45 51 12

ALDUS CORPORATION
Voir Ise Cegos

ALLIGATA
1 Orange Street
S1 4DW, Scheffield (GB)
Tél. (19 44) 742 755 796
Voir Boutiques

AMX
Voir Wings

ANCO
Millside Industrial Estate,
Lawson Road
Dartford Kent Dal 5BH (GB)
Voir Boutiques

ANDROMEDA
Voir Boutiques

ANTIC
424, Second Street
94107 San Francisco (USA)
Tél. (19 1) 415 957 08 86

APLS AI
5, av. Verte
92220 Bretigny-sur-Orge
Tél. (1) 69 88 88 54

APPLIED VISION
Voir Computer

ARCANA
Voir Boutiques

ARGUS PRESS
Victory House, Leicester
WC2 7NB, London (GB)
Voir Boutiques

PLACE ARTWORX
Voir Guillemot

ASL
Voir Boutiques

ASSIMIL
11, rue des Pyramides
75001 Paris
Tél. (1) 42 60 40 66

ATLANTIS
Voir Boutiques

ATREID CONCEPT
29, rue de l'Ecole normale
33200 Bordeaux
Tél. (1) 56 02 34 34

AUDIOGENIC SOFTWARE
Voir Boutiques

AVALON HILL
Voir Boutiques

AVANT GARDE SYSTEME
Voir Boutiques

AXIAL GO CONCEPT
Voir Boutiques

BAND-VILLE
Voir Boutiques

BARRINGTON HARVEY
33 Market Place Hitchin Herts
SG5 1DY (GB)
Tél. (19 44) 462 456 780

BATTERIES INCLUDED
Voir Boutiques

BIG APPLE
Voir Boutiques

BITTNER
Voir Boutiques

BLIZZARD
Voir Boutiques

BLUE LION
Voir Boutiques

BLUE RIBBON
Voir Boutiques

BORLAND INTERNATIONAL
43, av. de l'Europe
BP 6
78143 Vélizy Cedex
Tél. (1) 34 65 60 00

BRODERBUND SOFTWARE FRANCE
Voir Loriciel

BRODERBUND SOFTWARE
500 Red Wood
Bvd Po Box 6121
Novato Ca 9494806 121 (USA)
Tél. (19 1) 415 382 4400

BUBBLE BUG SOFTWARE
Voir Boutiques

BUG BYTE
Voir Boutiques

BULLDOG
Voir Boutiques

BVRP
18, rue Clapeyron
75008 Paris
Tél. (1) 42 93 10 91

CLAB
Voir Guillemot

CALIFORNIA DREAMS
Voir Boutiques

CAPCOM
3303 Scott
Bvd Santa Clara
Ca 95054 (USA)
Tél. (19 1) 408 562 9730

CARRAZ EDITION
Voir Colorado Technologie

CBA
Voir Boutiques

CCM
37, rue des Mathurins
75008 Paris

CDS SOFTWARE
Voir Boutiques

CHIP
ZI de Chanoux
58, rue Louis-Vanini
93330 Neuilly-sur-Marne
Tél. (1) 43 00 65 64

CIL
Voir Boutiques

CINEMAWARE
41-85, Thousand Oaks
91362 West Lake Village (USA)
Tél. (19 1) 805 495 6615
Voir Ubi Soft

COBRA SOFT
Voir Infogrames

CODE MASTERS
Voir Innelec

COKTEL VISION
5/7, rue J.Braconnier
92366 Meudon-la-Forêt Cedex
Tél. (1) 46 30 13 89

COLORADO TECHNOLOGIES
56 rue de Landy
93400 Saint-Ouen
Tél. (1) 40 10 01 05)

COMMODORE INTERNATIONAL
1200 Wilson Drive West
Chester Pa 19380 (USA)
Tél. (19 1) 215 431 9100

COMPUTER ASSOCIATES
14, av. F-Arago BP 313
92003 Nanterre
Tél. (1) 40 97 50 50

CORE DESIGN LIMITED
Suite C Tradewinds House
69-71A Ashbourne Road
Derby DE3 3FS
Tél. (19 1) 332 297 797

COSMI
Voir Microprose

CP SOFTWARE
Voir Boutiques

CRASH
Voir Boutiques

CRL GROUP
9 King Yard, Carpenter's
E15 2 HD, London (GB)
Tél. (19 44) 71 533 2918

ROAD
Voir Ubi Soft

CRYSYS
Voir Boutiques
Cyber Dreams 21243 Ventura Bvd
Suite 208 Woodland Hills Ca
91364
Tél. (19 1) 818 348 3711

CYBRON
Voir Boutiques

DATA BASE SOFTWARE
Voir Boutiques

DATA EAST
Voir Boutiques

DATA PUBLICATION
Voir Power Products

DATA MOST
Voir Boutiques

DELPHINE SOFTWARE
150, bd Haussman
75008 Paris
Tél. (1) 45 62 01 02

DIAMOND
Voir Boutiques

DIGITAL IMAGE DESIGN
Innovation House 6 Seymour Court Tudor Road Manor Park Runcarn
Cheshire Way 1SY
Tél. (19 44) 928 579 975

DIGITAL INTEGRATION
Watchmoor Road
Camberley
GU15 3AJ, Surrey (GB)
Tél. (19 44) 276 684 959
Voir Ubi Soft

DIGITAL MAGIC SOFTWARE
103, Mersey Road
West Bank
Widnes WA8 ODT
Tél. (19 44) 514 235 943
Cheshire (GB)
Voir Boutiques

DIGITAL RESEARCH
41 bis, av. de l'Europe
78144 Vélizy
Tél. (1) 39 46 33 66

DIGITEX
Voir Boutiques

DINAMIC
Plaza de Espana
18, Torre De Madrid 27-5
28008 Madrid (SP)
Tél. (19 34) 1 542 7287
Voir Ubi Soft

DISC COMPANY EUROPE
738, rue Yves-Kermen
92658 Boulogne-Billancourt
Cedex Tél. (1) 49 10 99 95

DISCOVERY SOFTWARE
Voir Us Gold

DOMARK SOFTWARE
Ferry House, 51-57 Lacy Road
London Sw15 1Pr (GB)
Tél. (19 44) 817 802 224

DPMF DIFFUSION
3, rue Edison
94550 Chevilly-Larue
Tél. (1) 49 78 08 08

DR T'S
220, Boylston Street
02167 Chestnut Hill (USA)
Tél. (19 1) 617 527 8370

DUREL
Voir Ubi Soft

EAS
Voir Boutiques

ECA
Voir Boutiques

EDGE (THE)
36-38, Southampton Street WC2E
London (GB)
Tél. (19 44) 718 311 801

EIDER SOFT
Voir Boutiques

ELECTRA
Voir Boutiques

ELECTRIC DREAMS
Voir Boutiques

ELECTRONIC ARTS
90 Heron Drive Langley
Berkshire SL3 8XP (GB
Tél. (19 44) 753 549 442
Voir Ubisoft

ELECTRONIC ARTS
1450 Fashion Island Bvd
San Mateo Ca 94404 (USA)
Tél. (19 1) 415 571 7171

ELECTRONIC SOFTWARE
Voir Boutiques

ELITE SYSTEM
Anchor Road, Alridge Walsall WS,
West Midlands W598PW (GB)
Tél. (19 44) 922 558 52
Voir Ubi Soft

EMR
Voir Boutiques

ENDURANCE GAMES
Voir Boutiques

ENGLISH SOFTWARE
Voir Boutiques

ENTERTAINMENT INT.
4 The Stannetts,
Laindon North Trade Center,
Basildon Essex SS156DJ
Tél. (19 44) 268 541 126

EPYX
600 Allerton Street
94063 Redwood City (USA)
Tél. (19 1) 415 368 3200

ERBE
Voir Boutiques

ESAT SOFTWARE
Espace Tena 86-88, av. des Pyrénées
33140 Villenave-D'ornon

EUROGOLD STARLINE
Voir Boutiques

EUROPRESS SOFTWARE
Europa House
Adlington Park Adlington MaC-Clesfield SK 10 4NP (GB)
Tél. (19 44) 625 859 333

EXASOFT
12, rue du Château d'eau
69410 Champagne-en-mont-d'Or
Tél. (1)72 17 07 83

EXOCET
Voir Boutiques

EXPOSE SOFTWARE
2A, rue Tonin
13420 Marseille
Tél. (1) 91 05 89 78

EXXOS
Voir Infogrames

FINAL CONCEPT
Voir Boutiques

FIREBIRD
Voir Microprose

FIRST BYTE
Voir Guillemot

FLOPPY
Voir Infomédia

FRAME
32, av. de l'Europe BP 125
78148 Vélizy Cedex
Tél. (1) 34 88 99 99

FREE GAME BLOT
Voir Infogrames

FREESCAPE
Voir Boutiques

FTL
Voir Ubi Soft

FUTUR CONCEPT
Voir Boutiques

GENERATION 5
529, Faubourg-Montmélian
73000 Chambéry
Tél. (1) 79 96 99 59

GENIAS
Via Galilei 10/A
40055 Castenaso (Bo) Italie
Tél. (19 39) 517 840 10

GO
Voir Us Gold

GOLDEN GOBLINS
Voir Ubi Soft

GRAFOX
Voir Boutiques

GRANDSLAM
Grandslam House
56 Leslie Park Road
Croydon,Surrey Cro 6TP
Tél. (19 44) 165 534 94

GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE
Alpha House
10 Carver Street
S1 4FS, Sheffield (GB)
Tél. (19 44) 742 753 423

GUILLEMOT INTERNATIONAL
Bp 2
56200 La Gacilly
Tél. (1) 99 08 83 54

HENRY BITTNER
Voir Boutiques

HESWARE
Voir Boutiques

HEWSON
Hewson House, 56B Milton Park
Milton 0X14 Abingdon Oxon (GB)
Tél. (19 44) 235 832 939

HITEC SOFTWARE
4-5 Barmouth Court, Barmouth
Road Sheffield S7 2Dh (GB)
(19 1)74258755

HITPAK
Voir Boutiques

IWP/INFOGRAMES
32, rue de La Paix
71100 Châlon-sur-Saône
Tél. 85 93 5115

HORRORSOFT
Voir Ubi Soft

HYBRID ARTS
Voir Boutiques

IDEA S.C
Via Mazzini 12
21020 Casciago (Va)
Tél. (19 39) 332 222 052

IMAGES WORKS
Voir Ubi Soft

IMAGINE
Imagine House
5 Sir Thomas Street
Hersey Site
L16BW Liverpool (GB)
Voir SFMI

IMPRESSIONS
Unit2/12 Chelsea Garden Market
Chelsea Harboor
Lots Road London (GB)
Tél. (19 44) 713 512 133

INCENTIVE
Zéphir 1,
Calleva Park
RG7 4QW Aldermaston
Bershire (GB)
Tél. (19 44) 735 677 288

INFINITY
Voir Boutiques

INFOCOM
Voir Activision

INFOGRAMES
84, rue du 1er-Mars 1943
69628 Villeurbanne
Tél. 78 03 18 46

INFOMEDIA
6, av. de Bretagne
66000 Perpignan
Tél. 68 34 23 03

INTERCEPTOR LIMITED
Mercury House, Calleva Park,
Aldermaston, RG7 4QW Berks
(GB)
Tél. (19 44) 735 677 421

INTERPLAY PRODUCTIONS
17922 Fitch Av.
Irvine Ca 92714
Tél. (19 1) 714 553 6655

INTERSTEL
Voir Electronic Arts

INVENT ERE
Voir Boutiques

JERIKO
5, bd Poissonnière
75002 Paris
Tél. (1) 40 28 00 64

KEY WEST SOFTWARE
Imm.Orchis Zone Atalante Apigne
35650 Le Rheu
Tél. 99 14 63 00

KING SOFT
Gruner WEG 29 D 5 100 Aachen 1
Tél. (19 49) 241 152 051

KONAMI
US GOLD
LA LOGITHEQUE
Voir Frame

LANGAGE & INFORMATIQUE
8, av. Edouard-Serre BP 11
31771 Colomiers Cedex
Tél. (1) 61 15 53 15

LANKHOR
84 bis, av. du Général-de-Gaulle
92140 Clamart
Tél. (1) 46 30 33 03

LEISURES GENIUS
Voir Ubi Soft

LEVEL 9
Voir Boutiques

LINEL
Guetlistrasse,
9050 Appenzel (CH)
Tél. (19 41) 718 749 19

LLAMASOFT
49 Mount Pleasant
Tadley Hants (GB)
Tél. (19 44) 735 644 78

LOGISOFT
15, rue de Belleville
31000 Toulouse
Tél. (1) 61 22 61 41

LORD BRITISH
Voir Boutiques

LORICIEL
7, rue du Fossé-Blanc
92624 Gennevilliers Cedex
Tél. (1) 46 88 28 38

LOTUS DEVELOPPEMENT
Parc Ariane, Bât. Neptune 5,
BP219 78051 Saint-Quentin-en-Yvelines
Tél. (1) 30 12 58 00

LUCASFILM
Po Box 10307,
94912 San Rafael Ca (USA)
Tél. (19 1) 415 721 3387

MADGAMES
Voir Master Games

MAGNETIC SCROOL
Voir Boutiques

MALLARD SOFTWARE
550 Edmonds Suite
201 Lewisville (USA)
Tél. (19 1) 214 436 0044

MARK OF UNICORM
Voir Boutiques

MARL WILIAMS
16/32 Diffusion

MARTECH
Voir Ubi Soft

MASTERTRONIC
Voir Sega France

MB GAMES
Griffin Bacal Advertising 188-189
Drury Lane London WC2B 5QD
(GB)
Tél. (19 44) 718 314 555

MEDIAWARE
Voir Boutiques

MELBOURNE HOUSE
Castel Yard House
Castel Yard TW 106
Richmond (Gb)

MEMSOFT
62, bd Davout
75020 Paris
Tél. (1) 43 56 31 50

METAL HURLANT
Voir Boutiques

METHODIC SOLUTION
Voir Boutiques

MICRO APPLICATIONS
58, rue du Fg-Poissonnière
75010 Paris
Tél. (1) 47 70 32 44

MICRO C
16, rue des Fossés
35000 Rennes
Tél. 99 63 71 11

MICROIDS
58, chemin de la Justice
92290 Chatenay-Malabry
Tél. (1) 46 32 24 35

MICROPROSE
25 rue Lemercier
75017 Paris
Tél. (1) 40 08 01 72

MICRO VALUE FLAIR
Smithy Side
Ponteland Newcastle Upon Tyne
NE20 9BO (GB)
Tél. (19 44) 669 860 260

MILES COMPUTING
Voir Guillemot

MILLENIUM INTERACTIVE
Quern House, Mill Court,
Great Shelford
Cambridge CB2SID (GB)
Tél. (19 44) 223 844 894

MINDCRAFT
23 41-205 Th Street Suite 102
Torrance Ca 90501
Tél. (19 1) 213 320 5214

MINDSCAPE
1, rue du Port Navalo
44640 Saint-Jean-de-Boiseau
Tél. (1) 40 65 71 68

MINIPUCE
Voir DPMF

MMC
16, av. de la République
75011 Paris
Tél. (1) 43 38 63

MYRIAD
4, rue de Bordeaux
31200 Toulouse
Tél. 61 47 23 40

NAMCO
Voir Grandslam

NATHAN LOGICIEL
3-5 av. Galieni
94250 Gentilly
Tél. (1) 47 40 66 66

NAVARONNE
Voir Saro

NOVAGEN
142 Alcester Road,
B13 SHS, Burmingham (GB)
Tél. (19 44) 214 499 516

NOVTECH SARL
16 bis, quai J-B-Clément
94140 Alfortville
Tél. (1) 49 77 00 00

OCEAN
25, bd Berthier
75017 Paris
Tél. (1) 47 66 33 26

OMNITREND
Voir Guillemot

ON LINE (FRANCE)
5, rue Neuve
60200 Calais
Tél. 21 34 53 25

OPERASOFT
Gustavo Fernandez-Balbuena
28002 Madrid (SP)
Tél. (19 34) 141 545 12

ORD'ASSIST
56, rue de Londres
75008 Paris
Tél. (1) 42 93 54 11

ORIGIN
110 Wild Basin Road Suite 230
Austin Texas 78746 (USA)
Tél. (19 1) 512 328 5490

OSS
Voir 16/32 Diffusion

OTHER GUY SOFT
Voir Boutiques

OUTLAW
Voir Boutiques

P-INGENIERIE
19-20 rue du 8-Mai 1945
94117 Arcueil Cedex
Tél. (1) 47 40 40 00

PALACE SOFTWARE
The Old Forge Business Center
London (GB)
Caledonian Road N1 9DX
Tél.(19 44) 71 278 075

PANDORA
Voir Boutiques

PARADOX
Voir Boutiques

PARAGON
Voir Boutiques

PARSEC SOFTWARE
Voir Boutiques

PASSPORT
Voir Boutiques

PBI SOFTWARE
Voir Boutiques

PC LEISURE
Voir Boutiques

PIRANHA
Voir Boutiques

PLAYERS
Voir Boutiques

PLC
Voir Boutiques

POLARD WARE
Voir Boutiques

PRIMAVERA SOFTWARE
Voir Boutiques

PSION
Voir Boutiques

PSS
Sainte-Agathe
60170 Ribecourt

PSYGNOSIS
South Harrington Building
Sefton Street Liverpool L3 4BQ
(GB)
Tél. (19 44) 517 095 755

RACK IT
Voir Hewson

RAGE SOFTWARE
105 Derby Road
Liverpool L20 8 LZ (GB)
Tél. (19 44) 519 332 688

RAINBIRD
Voir Microprose

RAINBOW ARTS
Voir Ubi Soft

RAKTOR
Voir Boutiques

READY SOFT
30 Wertheim Court, Suite 2, Richmond Hill
Ontario (Canada)

REALITY SOFTWARE
Voir Boutiques

REBOUND
Voir Hewson

ROBTEK KINGSIZE
Voir Boutique

SAARI
16, rue Raspail
92270 Bois-de-Colombes
Tél. (1) 47 69 05 88

SARO INFORMATIQUE
5, bd Voltaire
75011 Paris
Tél. (1) 43 38 96 31

SARTORY
Voir Prestasoft

SEGA FRANCE
19-21, rue du Colonel-Pierre-Avia
75015 Paris
Tél. (1) 46 62 12 12

SEMAPHORE LOGICIELS
La Plaine,
1283 Genève (CH)
Tél. (19 41) 227 541 195

SIERRA ON LINE
Unit 2 Technology
Center Station Road
Theale, Reading Berkshire
RG74AA
Tél. (19 1) 734 303 322

SILICON BEACH
Voir Boutiques

SILMARILS
22, rue de la Maison-Rouge
77185 Lognes-Marne-la-Vallée
Tél. (1) 60 17 15 24

SILVERBIRD
Voir Micropose

SODIPENG
8, rue de Valmy
93100 Montreuil
Tél. (1) 99 08 89 41

SOFTDISC FRANCE
16 bis quai J.B-Clément
94140 Alforville
Tél. (1) 49 77 00 00

SOFTHAWK
19, rue des Bergers
38000 Grenoble

SOFTISSIMO
129, bd de Sébastopol
75002 Paris
Tél. (1) 42 33 77 10

SOFTWARE PROJECTS
Voir Boutiques

SPECTRUM HOLOBYTE
2060 Challenger Drive Alameda
Ca 94501 (USA)
Tél. (19 1) 415 522 3584

SSG
Voir Ubi Soft

STARVISIONS
Voir Boutiques

STREETWISE
Voir Boutiques

STUDY
14, rue Fontaine
75009 Paris
Tél. (1) 45 26 09 60

SUBLOGIC
713 Edgebrook Drive 2
61820 Il Champaign (USA)
Tél. (19 1) 217 359 8482
Voir Ubi Soft

SUBLOGIC INTERNATIONAL
Buckingham News
The High Street
Old Amersiam HP7 ODP Bucks
(GB)
Tél. (19 44) 217 356 4166
Voir Ubi Soft

SUN COM
Voir Boutiques

SUNRIZE INDUSTRIES
Voir Computer

SWISS COMPUTER ARTS
Voir Boutiques

SYSTEM 3
18 Peterborough Road Harrow
Middlesex HA1 2BQ (GB)
Tél. (19 44) 818 648 212

T & ESOFT
Voir Boutiques

TAIB
Voir Boutiques

TAITO
267 West Esplanade
2nd Floor V7M
North Vancouver (Canada)
Tél. (19 1) 604 984 3344

TALENT
Voir Boutiques

TEAM 17
Software Prospect House Borough
Road, Wakefield, West Yorks
WF1 1DH
Tél. (19 44) 924 291 867

TELEGRAMES USA
Voir Boutiques

TELEMAGIC
Warwich House Spring Road Hall
Green Birmingham B113EA (GB)
Tél. (19 44) 218 314 555

THALAMUS
1 Saturne House Calleva Park
Aldermaston RG 7 4 Berks (GB)
Tél.(19 44) 734 817 861
Voir Ubi Soft

THALION SOFTWARE
Gutersion (All)
Tél. (19 49) 524 124 939

THE SALES CURVE
The Lombard Business Center 50
Lombard Road London (GB)
Tél. (19 44) 715 853 308

THOR
Voir Vidéo France

THREE SIXTY
Voir Boutiques

TIME WARP
Voir Boutiques

TITUS
28 ter, av. de Versailles
93220 Gagny
Tél. (1) 43 32 10 92

TOMAHAWK
Voir Coktel Vision

TOP DAWN
Voir Boutiques

TOPO
21, Saint-Century Entertainment
56B Milton Park, Abingdon
Oxfordshire OX14 4RX (GB)
Tél. (19 44) 235 832 939

TYNESOFT
Addision Industrial Estate
Blaydon NE 214 Tyne & Wear
(GB)
Tél. (19 44) 914 144 611
Voir Ubi Soft

FRAME
32, av. de l'Europe
78140 Vélizy
Tél. (1) 34 88 99 99

UBI SOFT
28, rue Armand-Carrel
93100 Montreuil
Tél. (1) 48 57 65 52

UPGRADE
30, rue Coriolis
75012 Paris
Tél. (1) 43 44 78 88

URANIE SOFTWARE
BP 25
85301 Chalans
Tél. 51 35 13 41

US GOLD
Units 2&3 Holford Way Holford
Birmingham B6 7AX (GB)
Tél. (19 44) 216 253 388

VENTURA CORP
Voir Rank Xerox

VIP TECHNOLOGIE
Voir Guillemot

VIRGIN GAMES FRANCE
233, rue de la Croix-Nivert
75075 Paris
Tél. (1) 48 42 19 19

WORDPERFECT FRANCE
BP 353
19, av. de la Norvège
91959 Les Ulis Cedex
Tél. (1) 69 29 10 10

YAMAHA
1, av. Fief
95310 Saint-Ouen-l'Aumône
Tél. (1) 30 36 81 23

YLE
Voir Boutiques

ZEPPELIN GAMES
90 Ash Way Houghton Spring
Durham DH4 6JW (GB)
Tél. (19 44) 913 857 755

CONSTRUCTEURS

AMSTRAD
32, av. de L'Océanie
91940 Les Ulis
Tél. (1) 69 07 87 87

APPLE FRANCE
ZAC Courtabœuf 12
91958 Les Ulis Cedex
Tél. (1) 69 28 01 39

ASHIV
67, rue Robespierre
93100 Montreuil-sous-Bois
Tél. (1) 48 58 70 77

ATARI FRANCE
79, av. Louis-Roche
92238 Gennevilliers Cedex
Tél. (1) 40 85 31 00

BG DIFFUSION
7, rue Michaël-Faraday
78190 Montigny-le-Bretonneux

BORLAND
43, av. de l'Europe
BP 6
78141 Vélizy Cedex
Tél. (1) 34 65 60 00

BROTHER
8, rue Nicolas-Robert
93623 Aulnay-sous-Bois Cedex
BP 141
Tél. (1) 48 69 96 16

BULL
121, av. de Malakoff
75764 Paris Cedex 16 BP 193
Tél. (1) 45 02 90 90

BULL
1, av. du Val de Fontenay
94133 Fontenay-sous-Bois
Tél. (1) 43 94 40 40

CAMERON
La Grange
28410 Bouchemont
Tél. 37 65 10 01

CANON
Centre d'affaires Paris Nord
Immeuble Ampère 5
93154 Le Blanc Mesnil Cedex
Tél. (1) 48 65 42 23

CITIZEN
71 bis, allée Jean-Jaurès
31000 Toulouse
Tél. 61 62 95 40

COMMODORE FRANCE
10-12, rue du Saule Trappu
Parc D'activité Du Moulin
De Massy
BP 216
91882 Massy Cedex
Tél. (1) 60 13 76 76

COMPAQ
5, av. de Norvège
91959 Les Ulis Cedex
Tél. (1) 69 86 71 71

COPAM
Voir BG Diffusion

CORDATA
22, av. des Nations
95972 Roissy-Charle- de-Gaulle

DONATEC
118, rue Marcel-Hartman
94851 Ivry-sur-Seine Cedex
Tél. (1) 45 21 44 77

DUAL DATA
ZA du Vert-Galant,
16, Av. du Vert-Galant
95310 Saint-Ouen-l'Aumône
Tél. (1) 34 21 95 00

DYNAMIT COMPUTER
54, rue de Dunkerque
75009 Paris
Tél. (1) 42 82 17 09

EPSON
68 bis, rue Marjolin BP 320
92305 Levallois-Perret
Tél. (1) 47 37 33 33

GLAAD
25, rue du Landy
93210 La Plaine-Saint-Denis
Tél. (1) 48 09 29 33

HD MICROSYSTEMES
67, rue Sartoris
92250 La Garenne-Colombes
Tél. (1) 42 42 55 09

HDM
28, rue Miollis
75015 Paris
Tél. (1) 45 66 43 99

HECTOR
61, rue Fernand-Laguide
91100 Corbeil
Tél. (1) 60 88 35 58

HENGSTLER
ZI des Mardelles
94-106, rue Blaise-Pascal
93602 Aulnay-sous-Bois
Tél. (1) 48 66 22 90

HEWLETT PACKARD
PA du Bois-Briard
Av. du Lac
91040 Evry
Tél. (1) 60 77 83 83

IBM FRANCE
Cedex 9
92081 Paris -la-Défense
Tél. (1) 49 05 70 00

ICL
24, av. de l'Europe
78140 Vélizy- Villacoublay
Tél. (1) 34 65 80 70

IDEE
ZI des Bords de Seine
5, rue Marcel-Paul
95870 Bezons
Tél. (1) 39 47 35 07

MATICIEL MICROCLUB
Case Postale 106
1001 Lausanne (CH)
Tél. (19 41) 212 878 51

ITT
33, av. du Maine
BP 23
75755 Paris Cedex 15
Tél. (1) 45 45 67 05

JAPY HERMES
83, bd de Port-Royal
75640 Paris Cedex 13
Tél. (1) 43 37 14 69

JONG RICH SA
15, rue Jules-Ferry
69270 Fontaine-sur-Saône
Tél. (1) 72 27 89 17

KORTEX
71, rue Archereau
75019 Paris
Tél. (1) 40 05 04 64

LEANORD
78-80, av. Gallieni
tour Gallieni
93174 Bagnolet Cedex
Tél. (1) 43 60 10 10

MANNESMAN TALLY
8, av. de la Liberté
92000 Nanterre
Tél. (1) 47 29 14 14

NICOMACHUS
241, av. d'Argenteuil
62270 Bois-Colombes
Tél. (1) 47 60 08 96

NINTENDO
3, rue de l'Industrie
ZI Epluches
95310 Saint-Ouen-l'Aumône
Tél. (1) 34 30 30 30

OKI
Voir Metrologie

OLITEC
4, rue des Magnolias
54009 Nancy Cedex
BP 592
Tél. 83 21 95 15

OLLIVETTI
91, rue du Faubourg-Saint-Honoré
75383 Paris Cedex 08
Tél. (1) 47 42 88 96

OLLIVETTI LOGABAX
rue de l'Ancien-Marché
92047 Paris-la-Défense
Tél. (1) 49 06 74 80

PANASONIC
ZI Pont Yblon,
13 rue des Frères Lumière
BP 63
93151 Le Blanc-Mesnil
Tél. (1) 48 65 44 66

PARIS SUD ELECTRONIQUE
ZI de la Bonde
12 rue R-Cassin
91300 Massy
Tél. (1) 69 20 66 99

PENTASONIC
5, rue Maurice-Bourdet
75116 Paris
Tél. (1) 45 24 23 16

PENTASONIC
36, rue de Turin
75008 Paris
Tél.(1) 42 93 41 33

PGM
34 bis, rue Sorbier
75020 Paris
Tél. (1) 43 49 48 48

PHILIPS
50, av. Montaigne
75380 Paris Cedex 08
Tél. (1) 40 74 33 00

PHILIPS
5, square Max-Hymans
75015 Paris
Tél. (1) 40 48 50 00

POLAROID FRANCE
4, rue Jean-Pierre-Timbaud
78390 Bois d'Arcy
Tél. (1) 34 60 61 66

RANK XEROX
12, place de l'Iris
92071 Paris-la-Défense
Tél.(1) 47 62 15 00

RTIC
2, rue B-Malou
92100 Suresnes
Tél. (1) 47 28 13 35

SAMSUNG
Tour Montparnasse
33, av. du Maine, BP 146
75755 Paris Cedex 15
Tél. (1) 45 38 68 38

SANYO
8, av. Léon-Harmel
92164 Antony
Tél. (1) 40 96 63 63

SEGA FRANCE
19-21, rue du Colonel-Avia
75015 Paris
Tél. (1) 46 62 12 12

SEIKOSHA
Voir Tekelec Airtronic

SHARP
BP 50094,
95948 Roissy-Charles de Gaulle
Tél. (1) 48 63 82 00

SMT GOUPIL
3, rue des Archives
94000 Créteil
Tél. (1) 43 99 15 15

SONY
19, rue Mme-De-Sanzillon
92110 Vichy
Tél. (1) 47 39 32 06

TANDON
165, bd de Valmy
92706 Colombes
Tél. (1) 47 60 19 00

TANDY
CC Les 3-Fontaines BP 147
95022 Cergy-Pontoise
Tél. (1) 30 73 10 15

TELIC ALCATEL
4, rue Chevilly
94267 Fresnes Cedex
Tél. (1) 49 84 50 00

TEXAS INSTRUMENTS
8-10, av. Morane-Saulnier
78141 Vélizy, Cedex
Tél. (1) 30 70 10 01

THOMSON COFADEL
19, av. Dubonnet
92400 Courbevoie
Tél. (1) 47 88 51 45

THOSHIBA
7, rue Ampère, BP 131
92804 Puteaux Cedex
Tél. (1) 47 28 28 28

TRIUMPH ADLER
3, av. Paul-Doumer
92502 Reuil-Malmaison
Tél. (1) 47 32 92 45

TULIP
165, bd de Valmy Bât B2 224
92706 Colombes Cedex
Tél. (1) 47 60 05 59

VICTOR TECHNOLOGIES
296, av. Napoléon-Bonaparte
92502 Reuil-Malmaison
Tél. (1) 47 52 22 22

WINNERS
114, rue des Pyrénées
75020 Paris
Tél. (1) 40 24 05 85

ZENITH DATA SYSTEMS
167, av. Pablo-Picasso
92000 Nanterre
Tél. (1) 47 78 16 03

POURQUOI CHOISIR LA SUPER NINTENDO ?

TILT D'OR/CANAL + 1992 DU MEILLEUR JEU D'AVENTURE
ZELDA 3 © Nintendo

■

TILT D'OR/CANAL + 1992 DU MEILLEUR JEU DE COMBAT
STREETFIGHTER 2 © Capcom

■

TILT D'OR/CANAL + 1992 DU MEILLEUR JEU D'ACTION
CASTLEVANIA 4 © Konami

■

TILT D'OR/CANAL + 1992 DU MEILLEUR JEU D'ACTION/REFLEXION
KRUSTY'S FUN HOUSE © Acclaim

■

TILT D'OR/CANAL + 1992 DU MEILLEUR JEU DE SPORT
BEST OF THE BEST © Loriciel

■

COUP DE COEUR DE LA REDACTION DE CONSOLES +
MARIO KART © Nintendo

■

PRIX DES TÉLÉSPECTATEURS DE MICROKIDS
SUPER MARIO WORLD © Nintendo

■

MEILLEUR JEU ÉLU PAR LES VISITEURS DU SUPERGAMES SHOW
STREETFIGHTER 2 © Capcom

VOILA AU MOINS 8 BONNES RAISONS.

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Nouveau sur SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM Nouveau sur SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM Nouveau sur

SUPER PROBOTECTOR ALIEN REBELS

La bataille va commencer!...

Nous sommes en l'an 2636, et la Terre est menacée par une terrible invasion. Les Rebelles, des mutants fous venus d'une autre planète, sont de retour, avec la ferme intention de se venger férocement de leurs défaites précédentes, en anéantissant la race humaine.

Seul espoir pour les Terriens, les PROBOTECTORS, des robots de combat superpuissants. Mais leurs intervention sera-t-elle suffisante? Pourront-ils détruire ces misérables mutants à temps et sauver le monde?



